Ultima Forsan

Макабрическая Русь

SAVAGE WORLDS

Дополненение для игрового мира
Ultima Forsan

Ultima Forsan

Макабрическая Русь

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

Перевод: Егор Рюмшин
Редактор: Анастасия Гастева

Моро Лонго и Джузеппе Ротондо

Ultima Forsan: Макабрическая Русь

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Содержание

Введение 8

Герои Руси 12

Новые архетипы 13
Новые черты 19
Черты предыстории 19
Боевые черты 19
Профессиональные черты 19

Новое снаряжение 22

Новые доспехи 23
Новое оружие 23
Доспехи 24
Стрелковое оружие 24
Холодное оружие 24
Животные 24
Различные предметы 24
Различные предметы 26
Новый транспорт 26
Транспорт 27

Записки из Мёртвого края 28

Жуткая история Руси 29
Темнейший век Руси 29
Реконкиста на Руси 32
Русь шестнадцатого столетия 33
Русь в годы Всемирного собора 34
Общее описание русской земли 35
Русь с высоты птичьего полёта 35
Русь глазами волка 36
Русь с палубы баржи 37
Новые княжества Руси 38
Московия 38
Новгород 39
Плесков 40
Архангельск 41
Ингрия и Невская губа 42
Казань 42
Волжские гавани 42
Матрега и Таманский полуостров 44
Литовские и Смоленское княжества 44
Другие княжества и Города Скорби 45
Цыгане, кочевники, разбойники 46
Татарские границы 47

Война, не мир 48

Путешествие на Русь 49
Ангел восточного окна 50
По следам Каландарии 50
Авантюрист, пришедший с холода 51
Интриги в Москве 53
Новгородский базар 57
За стенами Плескова 59
Гавань Архангельска 61
Невская крепость 64
Бойцовские ямы Ниеншанца 65
Великий казанский базар 66

Содержание

На матушке-Волге и других реках 68
Матрега, Ворота Руси 72
В королевстве меченосцев 75
В кошмарном царстве Бабы-Яги 77
Мятежные сёла 77
Бессмертный 77
Мельница чудовищ 77
Ночь колдунов 78
Среди кочевников Руси 80
Hic est Erlik Khan 82

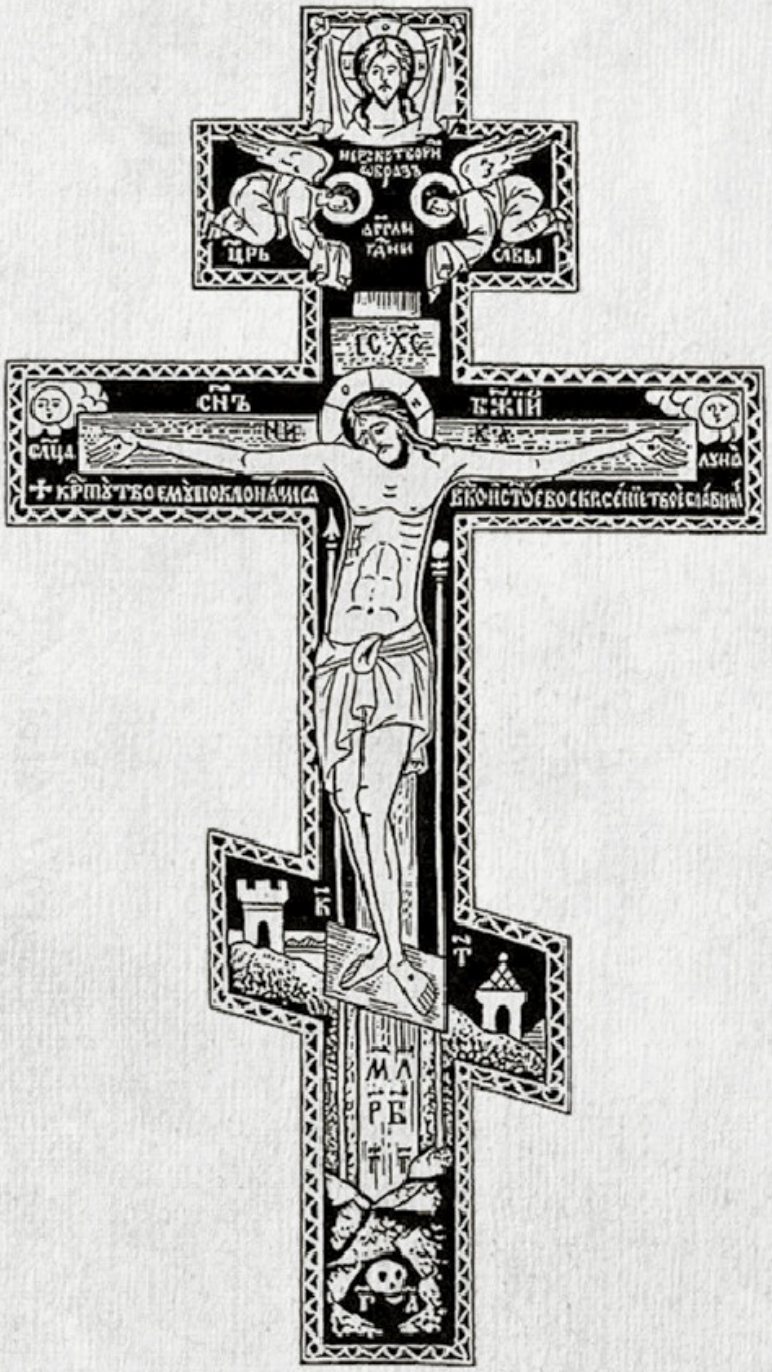
Путешествия и происшествия 84

Червы — Персонажи (d6) 85
Трефы — Препятствия (d6) 86
Пики — Враги (d6) 87
Бубны — Богатство (d6) 88
Таблица сокровищ в руинах 89

Невероятные истории хазаров 90

Бестиарий 94

Животные 95
Арктический кит 95
Гирканский тигр 95
Охотничий пардус 96
Степной конь 96
Тур 96
Чудовищные звери 97
Левкрота 97
Чёрный олень 97
Мертвецы 98
Каракизляр 98
Мертвецы Золотой Орды 98
Одержимый, всадник Орды 98
Пустышка, морозный мертвец 98
Яга 100
Вила 100
Водяной 101
Жалтыс 101
Казырганский дракон 102
Мужчины и женщины 103
Дружинник 103
Казак 103
Казак, командир 103
Курган, воитель 103
Курган, вождь-воитель 104
Курган, скелетолюд 104
Татарский кочевник 105
Татарский кочевник, вождь 105
Чёрный волкодав 105
Чёрный волкодав, ветеран 105
Уникальные существа и персонажи 106
Баба Руга 106
Баба-Яга 106
Избушка на курьих ножках 106
Кощей Бессмертный 107
Линбакар, Чёрный Кит 108
Тамерлан 109
Тарас Бульба 109
Три хана Золотой Орды 110
Караш-хан 110
Матыр-хан 110
Шингай-хан 110
Эрлик-хан, Прародитель 111


ЦРЬ
СЛЫ
ІС ХС
СНЪ
БЖІЙ
СЛЦА
ЛУНА
КРТѢ ТВОЕМУ ПОКЛОНАЮСЯ
И СВЯТОЕ ВОСКРЕСЕНІЕ ТВОЕ СЛАВЛЮ
К
Т
М
Л
Р
Б
Г
А

Начнём же, братья, повесть сию
От старого Владимира до нынешнего Игоря.
Натянул он ум свой крепостию,
Изострил он мужеством сердце,
Ратным духом исполнился
И навёл храбрые полки свои
На землю Мертвецкую за землю Русскую.

Тогда Игорь воззрел на светлое солнце,
Увидел он воев своих, тьмою от него прикрытых,
И рек Игорь дружине своей:
«Братия и дружина!
Лучше пасть нам замертво, чем спастись
Да ранеными быть сею нечистью.
Сядем же, други, на борзых коней
Да посмотрим синего Дона!»

Плач о полку Игореве

Bbedenue

Введение

Эта книга рассказывает об истории Великой Руси, о её традициях, мифах и легендах, о захватывающих дух видах, диких пейзажах и безграничных просторах этих краёв. Прошлое этой земли, герои здешних сказаний и огромная, необузданная территория буквально очаровали нас. Проследив многовековую историю этого края и пропустив её через призму своего воображения, мы ещё сильнее полюбили Русь.

Если у нас получится заразить этой страстью читателей, подарив им возможность разыгрывать героические приключения в макабрической и суровой Руси мира Ultima Forsan, значит, мы выполнили свою задачу наилучшим образом. Однако прежде чем продолжить, сначала следует кое-что прояснить.

Чтобы получить доступный и соответствующий девизу «Быстро, весело, брутально» материал, нам пришлось сократить и упростить информацию об истории, обширных территориях и многочисленных народах этих земель. Результат выглядит следующим образом.

† **Русь:** в макабрической Европе мира Ultima Forsan так называют все описанные в этой книге регионы и некоторые граничащие с ними земли. В частности, Русь включает в себя Литовские, Московское и Смоленское княжества, Новгородскую и Плесковскую республики[1], Архангельск, укреплённые поселения Невской губы, города на Волге, земли вокруг Фанагории и всё, что лежит между этими территориями.

Проще говоря, название «Русь» относится ко всем землям, лежащим между Старой Польшей и Венгерским королевством на западе, Кальмарским союзом на северо-западе, Волгой на востоке и султанатом Севастополя на юге.

† **Русичи:** населена Русь преимущественно русичами, которые также зовут себя россами. Не так давно русичи стали разделяться на различные народности, такие как великороссы, белороссы, малороссы, но ради удобства здесь они считаются единой этнической группой. Происхождение этих древних славян восходит к Киевской Руси, а следовательно, все они обладают схожим языком и общими внешними чертами.

† **Русский язык:** несмотря на существование многочисленных диалектов, в этом регионе распространён единственный общий письменный язык — русский[2]. Этот древний язык

1: Плесков — старинное название Пскова

2: Речь идёт о западнорусском письменном языке; для краткости здесь и далее он называется просто русским.

восточных славян произошёл непосредственно от языка Киевской Руси. Русский язык использует кириллический алфавит.

† **Татария:** Татария протянулась вдоль южных и восточных границ Руси. «Татария» — неточный европейский географический термин, обозначающий бесконечные просторы, что начинаются за Волгой, охватывают Уральские горы и простираются дальше, к неведомым землям Дальнего Востока. Таким образом, это название относится ко всем землям, лежащим восточнее Руси и Севастополя и продолжающимся до пределов известного мира. И хотя у Татарии нет границ, а её северо-восточные территории остаются практически неизведанными, земли вдоль Шёлкового пути и до самой Сериндии[1] известны жителям Запада намного лучше; европейцы даже дают собственные названия здешним народам и странам.

† **Татары:** так называемые татары, встречающиеся также на Руси и вдоль Шёлкового пути — люди, с точки зрения европейца принадлежащие к одному народу, заселившему бескрайние просторы Татарии: турки, монголы, хазары, сибирцы и кочевники, живущие в самых отдалённых землях Азии. На самом деле, у этих народов тысячи разных названий, традиций и языков, но для жителей Запада все они — на одно лицо.

† **Татарский язык:** татары разговаривают на бесчисленном множестве различных языков и диалектов. Речь, традиции и обычаи этих народов веками смешивались в котле кочевой жизни до и после Чумы. Для удобства письменности и торговли в большинстве крупных поселений получил распространение общий язык, названный татарским, который использует одноимённый алфавит.

Если ваша игровая кампания потребует больших подробностей, не стесняйтесь использовать любые материалы, которые есть в вашем распоряжении, чтобы самостоятельно изучать и привносить в игру этнические, лингвистические, социальные и политические аспекты, касающиеся жизни на этих землях.

1: Название, объединяющее Серику (Китай) и Индию, которое обозначает часть Азии, в наше время известную как Синьцзян (Восточный Туркестан).

Рубли и флорины

На Руси наибольшее хождение имеют рубли, серебряная монета, ценность которой определяется её весом. По причине широкого распространения флорина во многих торговых городах вроде Новгорода, Плескова и Москвы не так давно к нему приравняли реальную стоимость рубля практически во всех феодах этих земель.

Tepou Pycu

В этой главе представлены новые архетипы и черты, которые позволят вам наделить персонажей большей индивидуальностью.

Новые архетипы

Богатырь

Богатыри — странствующие витязи, что путешествуют по степным и таёжным просторам. Следуя зову сердца, эти былинные герои помогают нуждающимся в защите, а в награду получают искреннюю благодарность, скромные дары и упоминания в слагаемых сказителями песнях. Их часто зовут на помощь, чтобы спасти девушку, которую мучают яги, разделаться с одиноким мертвецом-бродягой или рыскающим в глуши свирепым осквернённым. Самое дорогое, что есть у богатыря, — его конь, меч и копьё. Ходят слухи, что среди богатырей встречаются чужестранцы, женщины и даже нечистые.

Герой из простонародья

В русских сказках часто идёт рассказ о молодых плотниках, мудрых крестьянах и бесстрашных охотниках, которые сталкиваются с мертвецами, ягами или даже старым Кощеем и обводят их вокруг пальца или побеждают с помощью молодецкой удали. Не желая оставаться в своём селе, они отправляются на поиски приключений, вооружившись лишь внушительным топором или крепким луком, из которого могут за сотню шагов сбить гуся на лету.

Дружинник

Дружинник — боец дружины, личного войска вождя или князя, которое состоит из его лучших людей. Эти доблестные витязи привыкли к сражениям и походам в диких землях при самой суровой погоде, а их кони обучены преодолевать любые косогоры и кручи. Обычно дружинники сражаются верхом — копьями, мечами и своими смертоносными топорами, которыми не только рубятся в ближнем бою, но и весьма умело метают. Дружинники отправляются на битву, надев лёгкие кольчуги, и всегда берут с собой всё необходимое для многомесячных путешествий по дикой местности.

Дружина обычно состоит из нескольких дюжин бойцов, каждый из которых — союзник и верный друг своего господина, не способный на бегство или предательство. Когда дружинник не на службе, он может посвятить себя любимому делу. Эти воины не боятся смерти и сражаются с чумными отродьями и врагами своего князя с неистовой яростью.

Ениш

Этот кочевой народ — актёры, музыканты, художники, писатели, поэты, сказители и акробаты, само воплощение романтической и полной жизни цыганской души. Их трогательные песни, душераздирающие поэмы и изображающие мучения полотна высоко ценятся знатью и зажиточными жителями русских земель. Когда ениши не путешествуют и не работают над своими шедеврами, этих разгульных и страстных бродяг можно найти сидящими кружком на земле или вокруг стола в какой-нибудь харчевне, где они раскладывают карты таро, предаваясь азартным играм или предсказывая будущее, и в огромных количествах пьют гипокрас, сильно подсла-

щённое вино. Ениши не имеют ничего против нечистых, будь те их соплеменниками или чужаками.

Иеромонах

Совсем недавно патриарх Московии учредил орден иеромонахов, братьями которого могут стать лишь чистые. Иеромонахи пользуются величайшим уважением; им всегда рады при любом дворе и в любой православной общине на Руси. Мудрые, любознательные, обладающие широким кругозором иеромонахи изучают манну и святых — или, как зовут их на Руси, мировлитов. Кроме того, члены этого ордена — умелые целители и знатоки во всём, что касается Чумы, а многие из них — ещё и алхимики, которые используют это искусство лишь в религиозных целях и на общее благо.

Казак

Казаки — авантюристы и наёмники, которые живут и путешествуют малыми и крупными отрядами вместе со своими семьями. В результате они представляют собой нечто среднее между народом (несмотря на то, что состоят из представителей сотен различных этнических групп) и наёмнической ротой. Храбрые, сильные и верные своему слову казаки добывают себе пропитание охотой, рыбалкой, службой различным князьям, мелкими набегами и нападениями на татарские поселения по обоим берегам Волги. Обычно они носят широкие, открытые спереди кафтаны, меховые шапки и черкески — плотную и длинную одежду, отличительной особенностью которой являются газыри — перехваченные тесьмой специальные кармашки для пеналов, в кото-

рых хранится порох и пули. Чаще всего казаки вооружены копьями, пистолями, кнутами, черкесскими кинжалами и шашками. Кроме того, они любят мёртвую воду, серебряные амулеты и танец под названием гопак, который исполняют вприсядку, скрестив на груди руки. Помимо прочего, гопак помогает казакам поддерживать физическую форму. Существует сообщество нечистых воинов под предводительством атамана Тараса Бульбы, которое живёт согласно тем же обычаям и традициям, но отделяет себя от остальных казаков. Членов этого сообщества зовут белыми казаками.

Колдун

На Руси не так много изобретателей и алхимиков, если не считать учёных, состоящих на службе у знати в некоторых городах, и, конечно, котляров. С другой стороны, здесь часто встречаются колдуны — чернокнижники диких земель. Эти мрачные, недоверчивые ведьмаки пользуются большим уважением простого люда, в особенности обитателей глухих деревень и хуторов. Они целители, вещуны, предвестники бедствий и злого рока, продавцы трав и зелий. Кроме того, многие из них практикуют омерзительные ритуалы и могут считаться настоящими некромантами. И хотя чаще всего колдуны являются простыми шарлатанами, из суеверий и страха мести никто, за исключением старцев, богатырей и чёрных волкодавов, не смеет переходить им дорогу.

У колдунов не существует какого-то братства или ковена; как правило, это мужчины, и не так уж редко — нечистые. Ходят слухи, что многие из них обучаются или состоят в сговоре с ягами или Кощеем Бессмертным, а ещё — что они узнают секреты мёртвых от каракизляр или курганских скелетолюдов.

Котляр

Котляры, также кэлдэрары — цыгане равнин, странствующие по русской земле в особых фургонах, каждый из которых сконструирован, как настоящая передвижная мастерская, неповторим и уникален. Они умелые лудильщики, медяники, литейщики и изобретатели, превратившие свои дома-фургоны в настоящие лаборатории на колёсах, оснащённые механическими приспособлениями, плавильными печами, дымовыми трубами, станками и прессами. Из котляров выходят прекрасные попутчики, ведь они всегда жизнерадостны и открыты всему новому. Котляры не имеют ничего против нечистых, будь те их соплеменниками или чужаками.

Курган

К востоку от Волги, в сердце Татарии, где безоговорочно правят орды Эрлик-хана, живёт мрачный и загадочный народ, единственный на Руси, зашедший столь далеко за границы цивилизованных земель. Имя этого народа происходит от татарского названия доисторических погребальных насыпей киммерийской эры, в которых теперь и обитают курганы, превратив их в настоящие дворцы.

Эти люди делятся на племена, вернувшись к первобытной, варварской жизни. Они украшают себя костями, черепами и синими татуировками. Курганы действительно живут внутри старых захоронений, среди костей безымянных мертвецов древности, а поклоняются они своим праотцам и беременным женщинам. Это высокие и мускулистые люди, бесшумные и безжалостные бойцы. Чаще всего они носят крепкие мечи, золотые и серебряные украшения, и покрывают своё тело татуировками, изображающими зверей и различные тотемы; надевают тёмные козлиные

шкуры, украшенные костями их предков. Несмотря на свой таинственный культ мёртвых, курганы никогда не склонялись перед Золотой Ордой и даже противостоят ей на свой собственный варварский манер. Жрецов этих суеверных племён зовут скелетолюдами. Почти всегда эти жрецы — нечистые. Скелетолюды часто практикуют некромантию и вивисекцию и фактически правят племенами курганов.

Помор

Поморы — моряки Арктики, китобои, рыбаки и охотники, люди, привыкшие плавать северными маршрутами — от Белого моря до берегов Северной Азии. Эти суровые морские волки, привыкшие к самому жестокому климату, живут в основном в Архангельске и окрестностях либо в колониях, которые основали на побережье Азии до самых гаваней Сипанго и бухты Ежовой.

Рыцарь-меченосец

До времена Старых Королевств рыцарский орден меченосцев, известный также как братья меча, дальше всех остальных забрался в безрадостные языческие земли Ливонии на северо-востоке. По наступлению Темнейшего века они превратились в самую мощную военную силу в Литве, на которой держалась вся оборона этих краёв, несмотря на то, что Великое княжество Литовское распалось на десятки меньших княжеств. Рыцари-меченосцы по-прежнему остаются хорошо организованным войском, действующим на территории Старой Литвы и Смоленского княжества. Они принимают в свои ряды сыновей местных аристократов, немецких, венгерских и польских ветеранов, а также авантюристов из Западной Европы. Теперь меченосцы — не религиозный орден, а войско бывалых и хорошо обученных бойцов. Их боевые техники включают использование двух мечей, как против преступников и других противников, так и против мертвецов. Орден не принимает в свои ряды нечистых, но немало женщин занимают в нём должности командоров, рыцарей и оруженосцев.

Скоморох

Скоморохи — бродячие артисты, акробаты и жонглёры, которые нередко показывают настоящие ведьмовские трюки в сёлах и на городских площадях. В их представления входят танцы дрессированных медведей, прилюдное оголение, фокусы, кукольный театр, чревовещание и разнообразные комедийные представления, а кроме того — невероятно затейливые музыкальные номера. Нередко выходит так, что попы и воины считают скоморохов нехристями из-за их вызывающего поведения, и всё же традиции и сложившийся статус позволяют им издевательски высмеивать власть и показывать непристойные представления, не подвергаясь наказанию. Среди скоморохов множество нечистых.

Старец

Старцы — монахи, попы или даже обычные крестьяне, которые услышали «глас свыше» и стали местными пророками, странствующими чудотворцами, целителями и бродячими проповедниками. Слава старцев бежит впереди них, и жители глухих деревень часто поклоняются им как «святым» или «божьим людям» — практика, которую Московская церковь считает крайне опасной.

Многие старцы — нечистые, другие зачастую обладают мрачным и зловещим обликом, а некоторые из них даже демонстрируют некие поразительные способности (которые на самом деле не что иное, как ведьмовство).

Иногда истово верующие — даже знатные люди или зажиточные горожане — устраивают целое представление из своего почтения к старцу, выполняя роль его прислуги.

По природе своей старцы — замкнутые люди, существующие вне любой иерархии, но несмотря на это у них есть общепризнанный лидер — Серафим Радонежский, который руководит знаменитым Михайло-Архангельским монастырём.

Стрелец

Стрельцы — искусные и опытные воины, главное войско Плескова, что защищает границы от мертвецов и любых захватчиков, и, кроме того, отвечает за тушение пожаров, поскольку в городе находится множество плавилен и лабораторий. Сражаясь с мертвецами, они весьма умело пользуются аркебузами и бердышами. Последние представляют собой нечто среднее между алебардой и секирой и используются в качестве упора для аркебузы, а ещё — как орудие казни и подходящий инструмент, чтобы дарить чумным отродьям их окончательную смерть. В стрелецкое войско не принимают нечистых. Одна из обязанностей стрельцов — поддерживать в городе комендантский час и правила карантина.

Татарский кочевник

Татарские кочевники ведут вместе со своей семьёй и стадом дикую кочевую жизнь. Их племена пострадали от зверств Золотой Орды, и теперь уцелевшие вынуждены спасаться от ордынских мертвецов бегством. Татарские кочевники — мирные путешественники и прекрасные пастухи, но это не мешает им быть умелыми наездниками и воинами, готовыми с саблей в руках защищать своё добро или отбирать чужое. Про них наверняка можно быть уверенным лишь в том, что кочевники — лучшие проводники, каких только можно найти к востоку от Волги.

Ушкуйник

Знаменитые ушкуйники, новгородские речные пираты, представляют собой что-то среднее между разбойничьей вольницей и законной (по крайней мере, в Новгороде) наёмнической ротой. У себя на родине эти лихие и отважные негодяи свободно продают добытое в своих «предприятиях» и наслаждаются жизнью. Когда приходит время отправиться в новое «путешествие», они поднимают паруса на своих прочных и лёгких лодках — ушкуях, и плывут вниз или вверх по холодным рекам Руси, нападая на другие суда или небольшие деревни. В песнях ушкуйников поётся об отчаянных набегах, хитроумных уловках и сражениях с пиратами Самары и речными осквернёнными. Нечистых среди ушкуйников немного, но тем из них, кто сумеет проявить себя, всегда рады.

Хазар

Хазары — кочевой народ, известный своими талантами в области языков, ведения бумаг и учёта, но в первую очередь — причудливыми историями и небылицами, которые они по любому поводу вспоминают. Эти люди, происхождение которых остаётся до конца неясным, пришли из самого сердца Татарии больше века назад и с тех пор расселились по Руси. Они часто выполняют обязанности менял, счетоводов, экономов и купцов на службе у князей, ханов и бояр. Хазары не знают себе равных в умении говорить на множестве языков и обращении с деньгами и точными весами, благодаря чему обладают большим влиянием, но вместе с тем нередко вызывают по-

дозрения. Некоторые утверждают, будто эти хитрые и насмешливые сыны Татарии хранят какую-то зловещую тайну или принадлежат к тайному обществу, стремящемуся контролировать те или иные земли. В настоящее время хазары исповедуют множество различных религий, придерживаются разнообразных философских учений и обычаев. Хазаров-нечистых собственный народ принимает хорошо.

Черкес

Известные своим обаянием, жаждой жизни, страстной натурой и воинским пылом черкесские племена — хорошо организованный и уважаемый речной кочевой народ, расселившийся вдоль всех крупных рек этих земель после того, как мертвецы опустошили их родные края.

Они живут на баржах, обустроенных подобно фургонам, и всегда очень гостеприимны, а также испытывают неуёмную страсть к торговле. Благодаря черкесскому обаянию, остальные народы, живущие по соседству, переняли некоторые особенности их традиций и вооружения: мёртвая вода, черкесский кинжал и шашка — самые яркие примеры тому. Черкесы ничего не имеют против нечистых, будь те их соплеменниками или чужаками.

Чёрный волкодав

Опричники — члены элитного отряда ветеранов и «гончих псов» на службе единовластного правителя Московского княжества, Великого князя Московского. Истоки и особенности этого ордена восходят к обладающей немалым политическим влиянием чёрной армии Венгрии, где царит суровая муштра и строгая дисциплина. На кожаных доспехах и чёрных плащах опричников вышита серебряная эмблема с изображением волкодава, подчёркивающая, что они «волкодавы великого князя». Опричников нельзя назвать простыми воинами или гвардейцами, скорее они являются соглядатаями и тайной полицией Москвы, русским аналогом более знаменитых тевтонских инквизиторов.

Волхвы, знахари и ведьмы

С о дня Гнева Господнего колдуны — чернокнижники диких земель — стали главными ведьмаками на Руси. Но это не значит, что не существует других.

Ведьмовство, гадание и похожие практики распространены также среди волхвов — языческих шаманов, по-прежнему помнящих имена старых богов и блюдущих древние традиции. Волхвы верят, что являются воплощениями самого священного, дикого и сильного из духов земли. Обычно они враждуют с колдунами.

Знахари — крестьянские целители, кочевые и оседлые, которые разбираются в свойствах трав, лечении животных и мудрости древних. Нередко они посещают деревенские бани, предлагая свои услуги нуждающимся. Можно сказать, они выполняют роль лекарей и цирюльников, а также чумных докторов для простонародья.

Ведьм на Руси можно встретить в Литовских княжествах. В отличии от колдунов, они часто собираются на тайные встречи и, если верить слухам, заключают зловещие пакты с жалтысами.

Новые черты

Черты предыстории

Курган

Требования: *новичок, сила d6+, выносливость d6+*

Дикие, суровые и таинственные курганы среди любого народа кажутся чужаками из-за своих зловещих татуировок и украшений.

Персонажи с этой чертой помимо любых других изъянов, которыми они обладают, страдают от изъяна *чужак*, не получая за него дополнительных пунктов.

Но вместе с тем они приобретают черту смелость, даже если не соответствуют её требованиям, и начинают игру с увешанными трофеями доспехами из меха и кости, которые защищают торс и руки, обладают 1 пунктом брони и весят 1 кг.

Хазарский дух

Требования: *новичок, характер d6+*

Черта хазарский дух позволяет персонажу добавлять +2 к проверкам *азартных игр* и *убеждения* (чтобы обманывать, хитрить или торговаться) и ко всем манёврам уловок, требующих смекалки.

Боевые черты

Кулачный бой

Требования: *новичок, сила d8+, выносливость d6+, драка d6+*

Говорят, русские крестьяне с помощью кулачного боя могут справиться даже с чудовищным медведем. Эта черта работает в точности как *мастер боевых искусств* (и считается таковой для тех черт, которые требуют черты *мастер боевых искусств*). Более того, когда вы получаете подъём при проверке атаки без оружия, вы не только наносите дополнительный урон, но ещё и можете сдвинуть противника на одну клетку или сбить его с ног (см. «распластан» в книге правил «Дневник авантюриста») при условии, что враг не является крупным, огромным или гигантским.

Профессиональные черты

Черты, отмеченные знаком «*», отражают принадлежность к соответствующей организации (см. Макабрический Ренессанс). Персонаж не может обладать несколькими подобными чертами.

Богатырь

Требования: *новичок, характер d6+, сила d8+, выносливость d6+, драка d8+*

На этапе создания персонажа эти странствующие степные витязи получают лошадь, полный кожаный доспех (наручи, панцирь, поножи), закрытый шлем, средний щит и рыцарское копьё.

Богатыри свободны от обетов или клятв верности, какие приносят рыцари Запада, но помимо других изъянов, от которых может страдать персонаж, богатырь также приобретает изъян *герой* (не получая за него дополнительных пунктов). Однако вместе с тем он получает черты *командный голос* и *харизматичный*, даже если не соответствует их требованиям.

Дружинник*

Требования: *новичок, характер d6+, сила d8+, выносливость d6+, верховая езда d8+, драка d6+, метание d6+*

Дружинники — воины, которые состоят на службе в дружине князя.

На этапе создания персонажа дружинник получает боевую лошадь, кольчужный доспех (рукава, кольчуга, шоссы), закрытый шлем, средний щит с гербом его князя или предводителя, аргун, длинный меч, рыцарское копьё, и одежду, приспособленную к самым суровым климатическим условиям.

Они получают черту *смелость*, даже если не соответствуют её требованиям.

Иеромонах*

Требования: *новичок, чистый, знания (религия) d6+, знания (Чума) d4+, лечение d6+*

Персонаж, обладающий этой чертой на старте игры, бесплатно получает рясу, посох и экземпляр Библии. Иеромонах получает +2 ко всем проверкам *внимания*, касающимся манны (вид и запах которой персонажу хорошо знакомы) и святых (к примеру, когда требуется определить, является ли другой персонаж таковым или пытается выдать себя за него), а также к проверкам *знаний (религия)* при попытке опознать реликвию. Кроме того, иеромонахи способны собрать с нетронутого источника больше манны, чем кто-либо другой. Благодаря своей аккуратности и опыту, иеромонах получает дополнительную порцию манны на каждые 3 порции найденной (округляя в ближайшую сторону). Например, к 4 найденным полагается +1 порция, а к 5 — уже +2.

Иеромонахам дают пристанище во всех зданиях, принадлежащих их ордену, равно как и в монастырях других православных орденов, но члены ордена обязаны следовать правилам умеренной жизни на службе обществу и подчиняться власти Московского патриархата.

Наконец, монахи этого ордена получают изъян *пацифизм (крупный)* из книги правил «Дневник авантюриста». Этот изъян не считается одним из изъянов, выбираемых при создании персонажа, и, соответственно, не даёт дополнительных пунктов, но позволяет выбрать ещё один крупный изъян.

Казак

Требования: *новичок, выживание d4+, драка d6+*

В начале игры казаки получают меховую шапку, кафтан, черкеску (см. Новое снаряжение) и два предмета оружия. Последнее они могут выбирать из следующего списка: копьё, кремнёвый пистоль, кнут, черкесский кинжал и шашка.

Персонаж также получает черту *именное оружие*, связанную с одним из выбранных предметов оружия, даже если не соответствует её требованиям.

Матрос

Требования: *новичок, судовождение d4+*

Для черкесов, поморов, ушкуйников и моряков судоходные пути — это целый мир. Водная стихия — их дом и их жизнь. Персонажи с этой чертой добавляют +2 к проверкам судовождения и не получают штрафов за ненадёжную опору, когда находятся на борту корабля.

Меченосец*

Требования: *новичок, характер d6+, сила d8+, выносливость d6+, верховая езда d8+, драка d8+*

Рыцари-меченосцы клянутся служить своему ордену. На этапе создания персонажа они получают боевую лошадь, кольчужный доспех

(рукава, кольчуга, шоссы), закрытый шлем и два длинных меча.

Они всегда могут получить приют во владениях других христианских рыцарских орденов, а также в замках и крепостях Литовских и Смоленского княжеств.

Меченосцы приобретают черту *атака с двух рук*, даже если не соответствуют её требованиям.

Стрелец*

Требования: *новичок, чистый, сила d6+, драка d6+, стрельба d6+*

Плесковское стрелецкое войско обороняет границы от мертвецов и любых других захватчиков.

На этапе создания персонажа стрелец получает аркебузу с колесцовым замком и двадцатью патронами, бердыш, кольчугу с кольчужными рукавами (защищает торс и руки) и открытый шлем.

Полученная подготовка позволяют стрельцам использовать бердыш или аркебузу, как если бы у них была черта *быстрая реакция*.

Чёрный волкодав*

Требования: *новичок, сила d6+, верховая езда d6+, драка d6+, запугивание d6+, уличное чутьё d6+*

Чёрные волкодавы — соглядатаи и тайная полиция Москвы. Они подчиняются непосредственно Великому князю Московскому.

На этапе создания персонажа чёрный волкодав получает плащ с серебряной эмблемой чёрных волкодавов, открытый шлем и меч. Кроме того, он получает лошадь и крупного волкодава (см. собака/волк в книге «Дневник авантюриста», Бестиарий).

Благодаря своему опыту и стойкости, чёрные волкодавы получают черту *железная воля*, даже если не соответствуют её требованиям.

Новое снаряжение

Новое снаряжение

Здесь приведён список снаряжения, которым чаще всего пользуются герои Руси. Некоторые из перечисленных предметов не встречаются в других игровых мирах — они описаны в примечаниях к таблицам. Флорин наравне с рублями имеет хождение на всех рынках Руси, от Новгорода на севере до Астрахани на юге.

Новые доспехи

Черкеска: этот длинный и плотный кафтан защищает торс, руки и ноги подобно кожаным доспехам. Его характерная особенность — специальные кармашки для пуль и пороха; персонаж в черкеске получает +1 к проверкам ловкости для быстрой перезарядки оружия.

Новое оружие

Аргун[1]**:** этим топором нередко пользуются воины, но поскольку аргун прочен, удобен и лёгок в обращении, им может владеть любой предусмотрительный крестьянин или путешественник. Аргун хорошо подходит для сражений с дикими животными, мертвецами, воинами в кожаных или кольчужных доспехах, и, кроме того, им можно работать по дереву или коже, не опасаясь повредить оружие.

Аркебуза с колесцовым замком: это новейшее оружие, последний виток эволюции аркебузы, уже доступно на рынках. Оно получило распространение преимущественно в городах

1: Древнерусское название топора

Доспехи

Тип	Броня	Вес	Цена	Примечания
Черкеска	+1	7	60	закрывает торс, руки и ноги; см. описание

Стрелковое оружие

Тип	Дистанция	Урон	Перез.	Цена	Вес	Мин. сила	Примечания
Аркебуза с колесцовым замком	4/8/16	1–3d6	2	500	7	d6	обойма 6, см. описание

Холодное оружие

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания
Аргун	сила+d6	1	150	см. описание
Бердыш	сила+d8	7	400	+1 к урону, если используется двумя руками
Кнут	d6	3	300	защита –1, дальность 2, см. описание
Рогатина	сила+d8	9	300	двуручное, защита +1, дальность 1; см. описание
Черкесский кинжал	сила+d4+1	1,5	150	—
Шашка	сила+d6+1	2	300	защита –1

Животные

Тип	Цена	Примечания
Дикая лошадь	200	см. «Бестиарий»
Ездовая собака	150	см. главу «Бестиарий» в книге «Дневник авантюриста»; по заснеженной поверхности двигается с обычной скоростью
Охотничий пардус	500	см. «Бестиарий»

Различные предметы

Тип	Цена	Вес	Примечания
Кафтан	40+	—	считается зимним снаряжением
Мёртвая вода	5 за бутыль	1	см. описание
Соль Сарысу	100	0,25	см. описание

Ганзейского союза, где чаще всего и производится. Такая аркебуза обычно входит в снаряжение плесковских стрельцов.

Это оружие, как и обычная аркебуза, добавляет +2 к проверкам стрельбы. Урон также остался неизменным: 3d6 на ближней дистанции, 2d6 на средней и d6 на дальней.

Многозарядный магазин позволяет выстрелить шесть раз, прежде чем оружию потребуется перезарядка. За два раунда можно зарядить в магазин два заряда дроби (при успешной проверке ловкости — за один раунд). К несчастью, зарядный механизм довольно хрупок; если случится *осложнение*[1] при стрельбе, колёсико заклинит, и ружьё даст осечку. Чтобы аркебуза снова могла стрелять, необходимо потратить 1 раунд и успешно пройти проверку ремонта.

Бердыш: необычная секира (или укороченная алебарда) с изогнутым лезвием в форме полумесяца и полутораметровым древком. Бердыш весьма эффективен против мертвецов, если не пользоваться им в ограниченном пространстве, и может применяться как орудие казни. Это излюбленное оружие стрелецкого войска Плескова.

Кнут: это оружие не способно причинить серьёзный ущерб мертвецам или живым противникам, зато им можно захлестнуть шею или ноги противника. В бою оно наносит всего d6 урона. Однако вместо дополнительного урона подъём при проверке атаки позволяет захлестнуть кнутом часть тела, в которую был направлен удар (определяется согласно таблице увечий). Чтобы высвободиться, жертва должна пройти проверку силы против результата проверки атаки обладателя кнута. Кроме того, жертва может попытаться вырвать у нападающего кнут, предприняв встречную проверку силы.

Наконец, на дистанциях, равных его дальности, кнут можно использовать для манёвров уловки, основанных на ловкости.

Рогатина: двухметровое копьё с широким острым наконечником, которое в Европе иногда зовут медвежьим копьём. Прямо под наконечником находится крестовина, позволяющая удержать жертву на расстоянии от копейщика. С рогатиной ходят не только на диких, но и на чудовищных зверей, а также на мертвецов.

Если в результате атаки рогатиной существо с типом *смекалки* (М) или (Ж) оказалось в шоке, оно считается нанизанным на остриё. Мертвец, оказавшийся в *шоке* в результате атаки находившегося *наготове* персонажа (см. Макабрический Ренессанс, Правила игрового мира), останавливается в 1 клетке от него.

Сорваться с рогатины жертва может с помощью успешной встречной проверки силы. До тех пор, пока этого не произошло, персонаж в свой ход наносит жертве урон, равный его силе. Если персонаж совершает любое другое действие, его жертва также срывается с рогатины.

Черкесский кинжал: короткий и прочный кинжал. Его широкое лезвие отличается остротой и хорошей закалкой.

Шашка: этим длинным изогнутым клинком пользуются преимущественно черкесы и казаки. Шашка обладает острым, хорошо закалённым лезвием, прочным и лёгким. Гарда у неё, однако, отсутствует, поскольку это оружие не предназначено для поединков с живыми противниками и подходит лишь для сражений с мертвецами и отрубания их голов.

1: Вы получаете осложнение при проверке, выкинув 1 на игральной кости, соответствующей параметру, вне зависимости от результата на диком кубике.

Различные предметы

Кафтан: обычная повседневная и дорожная одежда русичей, представляющая собой грубую хлопковую рубаху до колен с длинными рукавами. Кафтан может быть практичным или выходным, лёгким или достаточно плотным для долгого путешествия по холодным краям.

Мёртвая вода: на хуторах и в винокурнях из клубнеплодов, дикого мёда и других продуктов сельского хозяйства русичи варят медовуху и прочие хмельные напитки. По большей части продукты пивоварения обладают лекарственными свойствами или помогают переносить зимние холода, но некоторые люди ими злоупотребляют. Примером может служить всем известная мертвецкая водка, или мёртвая вода, как её ещё называют, которую часто варят нечистые и пьют казаки, разбойники и другие лихие люди. Чтобы получить мёртвую воду, прах мертвецов или нечистых добавляют в хмель, пока тот не приобретёт матово-тёмный оттенок.

Мертвецкая водка не переносит Чуму, и хотя многим вкус её кажется отвратительным, есть и такие, кто считает, будто мёртвая вода помогает раскрыть разум и дарует храбрость в битве. Бутыль (0,5 л) обычной крепкой выпивки позволяет персонажам с чертой *глоток мужества* использовать эту черту дважды, а бутыль мертвецкой водки — до пяти раз.

Соль Сарысу: соль, которую в Сарысу добывают со «Священной горы», оказывает чудодейственное воздействие на morituri. Не являясь панацеей от заразы, компресс с одной порцией соли (0,25 кг) даёт morituro +1 к ежедневной проверке *выносливости* для противостояния Чуме. Кроме того, персонаж, которого лечили этой солью, в момент смерти тянет дополнительную карту, чтобы определить, выжил ли он, превратившись в нечистого. Использование нескольких доз сразу не даёт дополнительного эффекта.

Новый транспорт

Каяк: эти узкие лёгкие лодки из натянутой на деревянный каркас кожи чаще всего используют новгородские пираты, звероловы и первопроходцы. Владелец легко может на своих плечах перенести каяк на значительное расстояние через затянутый льдом участок или от одной реки к другой. Весит каяк всего 20 кг.

Котлярской фургон: просторный крытый фургон, использующийся для перевозки больших групп людей, а также значительного объёма товаров и инструментов. Часто в него запрягают двух приручённых туров.

Коч: парусное судно с одной или двумя мачтами. Особая обшивка корпуса из кожи позволяет сопротивляться сжатию во льдах. При необходимости коч можно даже превратить в сани, прикрепив к бортам специальные лыжи. Чтобы волочь коч по льду, необходимо десять человек или тягловых животных. Он двигается со скоростью, равной их шагу. Из-за необычного устройства корпуса коч обладает *бронёй* 8, защищающей от любого урона, который может нанести плавучий лёд.

Черкесская баржа: баржа длиной около пятнадцати метров с плоским дном, позволяющим пересекать мелководье. Обладает одной мачтой, уключинами для вёсел, шестами и верёвками, с помощью которых баржу можно вытащить на берег.

Транспорт

Тип	Уск/ПС	Стойкость	Пассажиры	Цена	Примечания
Каяк	1/2	7 (1)	1 или 2	250	см. описание
Котлярской фургон	шаг животного	9 (2)	1+15	400[1]	4 колеса, впряжены 2+ лошади
Коч	2/6	16 (3)	6+40	50000	тяжёлая броня, см. описание
Малые сани	шаг животного	7 (1)	1+2	200[1]	впряжена 1 лошадь или 4 собаки
Сани	шаг животного	9 (2)	1+4	400[1]	впряжены 2 лошади или 8 собак
Черкесская баржа	2/6	12 (2)	3/15	10000	

1: цена не включает ездовых животных

Записки из Мёртвого края

Эта глава рассказывает историю Макабрической Руси, даёт общее описание страны и список её наиболее влиятельных феодов. Здесь приводятся основные исторические факты и описывается общественная и политическая обстановка в каждом регионе. Идеи, легенды, слухи и зацепки для приключений в каждом из этих княжеств можно найти в главе «Война, не мир», предназначенной для глаз ведущего.

Жуткая история Руси

Чума добралась до Руси в 1350-м, к тому времени, как орды мертвецов уже много лет разоряли Европу. Зараза распространялась по трём основным направлениям, и на каждом из них мертвецы уступали числом и свирепостью тем ордам, что лютовали в средиземноморских гаванях и городах Запада.

† На западе самые яростные стаи остановили венгерская и польская армии. Чума и восставшие мертвецы постепенно стали распространяться на восток, но земли на их пути становились всё более пустынными и дикими, с высокими горами и дремучими лесами, на трактах встречалось всё меньше жертв, а местное население как на подбор оказалось крепким и упрямым. Всё вышеперечисленное значительно замедлило распространение этой ужасной заразы.

† На юг, в земли между Чёрным, Каспийским и Меотийским[1] морями мертвецы принесли с собой опустошение и смерть. Все поселения вдоль морских берегов и крупных рек быстро пали жертвами пандемониумов и натиска мертвецких орд, превратившись в Города Скорби и послужив источником новых ходячих трупов, которые направились на север, разоряя все встреченные на пути города и сёла.

† Вместе с тем с востока продолжали приходить новые мертвецы, зачастую более опасные, хотя и не столь многочисленные. Долгое время надёжной преградой наступлению Чумы с востока были реки… когда не замерзали.

1: Меотийское море, озеро, болото — древние названия Азовского моря.

Медленно и неотвратимо Чума в конце концов захватила и эти края. К концу 1350-го орда мертвецов достигла Москвы, убивая попов, бояр и царей, а в следующем году обрушилась на Новгород и Плесков. Они тоже пали под натиском мёртвых, но Городами Скорби так и не стали.

Темнейший век Руси

Во второй половине четырнадцатого столетия на бескрайние равнины Руси хлынули спасающиеся бегством кочевники, жаждущие наживы разбойники, пастухи в поисках безопасных пастбищ, выжившие из южных городов, павших жертвами мертвецов, семьи странствующих народов и разнообразные племена. Все эти люди искали убежища и мест более спокойных, чем те, откуда они явились. Русичи часто обвиняют татар в том, что их народы принесли с собой Чуму или намеренно распространили её, как инфекторы. Подобные упрёки небезосновательны, поскольку среди пришедших с востока хватало лихих людей, готовых использовать и мертвецов, и Чернила, чтобы захватить осаждённый город или расправиться с врагами. Эти обвинения вынудили жителей Москвы и городов на Волге поднять оружие против татар, что привело к постоянным стычкам и непрерывной вражде в этих краях.

Однако мало-помалу все эти народы постепенно смешивались друг с другом. Возникали новые феоды, заключались союзы, рождались правящие династии и прослав-

Белое
Карелия
Ар
Ингрия
Ладожское озеро
Невская губа
Ниеншанц
Балтийское море
река Нева
Новгород
Плесков
река Волхов
Плесковский феод
Моск
Москва
Смоленск
Литовские княжества
Чернигов
Киев
река
река Днепр
Меотийское море
Матрега
Чёрное море

е море
рхангельск
река Двина
Уральские горы
река Волга
Ростов
овия
Казань
Нижний Новгород
река Ока
Самара
река Волга
а Дон
Сарысу
Сарай
Астрахань
Татария
Каспийское море

ляли свои имена полководцы, чего никогда не случилось бы без Чумы. Самым заметным и непредсказуемым народом из всех, что внесли свою лепту в неожиданный расцвет русских земель, были хазары. Почти забытые в ту пору историей, они пришли из дебрей Татарии и принялись странствовать по Руси, к тому времени уже полностью поражённой Чумой. Хазары вдохнули новую жизнь в речную торговлю и возродили отношения между народами, не желавшими прежде выходить за безопасные стены своих городов. Кроме того, хазары принесли на Русь многочисленные сокровища и дивные вещи из сердца Татарии, а ещё — тексты, написанные их загадочными знаками (будущим татарским алфавитом) и даже более загадочными идеограммами. То были первые документы на энохианском.

Пока города, сёла и кочевые племена пытались справиться с вторжением мертвецов, нападения всё более громадных и свирепых орд ходячих покойников и вспышки пандемониума в крупных поселениях привели к краху Великого княжества Литовского. В результате на руинах Литвы восстали сотни новых мертвецких стай, устремившихся к Старой Польше и дальше на восток.

Тем временем спасавшиеся бегством татары приносили всё более страшные вести из-за Волги — истории о бесчисленных мертвецах, чудовищных пандемониумах и беспредельном разрушении. В 1389 году самая огромная орда из всех, что видел свет, появилась у города Казань, на восточном берегу Волги. Хазары и другие беглецы, спасавшиеся от этих серых ратей, говорили, что воинство это — всё, что осталось от Золотой Орды, и имя прижилось. Золотая Орда вторглась на земли к востоку от Волги и разорила их. За несколько лет она довершила разрушение остатков княжеств и ханств к югу и востоку от Руси; их поглотили рати мертвецов, заполонившие холмы и равнины, насколько хватало глаз. И в тот самый миг, когда Золотая Орда уже готова была вторгнуться на земли к западу от Волги, по ней ударил Тамерлан.

Реконкиста на Руси

Вопреки тем историкам, что настаивают, будто эти события имели место почти двадцатью годами позднее, Московитские хроники утверждают, что Реконкиста Руси началась с прибытия Тамерлана на восточное побережье Волги.

Этот неукротимый вождь, родившийся в тех самых глубинах Татарии, откуда вышла Золотая Орда, на протяжении десятилетий продолжал отчаянную войну за возвращение этой земли, неисчислимое множество раз вступая в битву с ратями мертвецов.

Тамерлан собрал под своим началом все уцелевшие татарские племена и напал на Золотую Орду прежде, чем та смогла переправиться через Волгу и хлынуть на Русь. Десятки лет Тамерлан вёл войну с мертвецами, сдавая и отбивая города, княжества и земли в бесчисленных боях со столь же бесчисленной ордой. Куда бы ни ступала его нога, за собой оставлял он пирамиды из отрубленных голов, а зловонный дым от зажжённых им погребальных костров был виден на сотни вёрст.

Но даже сам великий Тамерлан не смог одолеть Золотую Орду. За долгие годы сражений он потерял сотни тысяч людей, но продолжал вести войну, победить в которой с последним оставшимся отрядом самых доблестных воинов было уже невозможно. Его личная дружина полегла, и в конце концов пали все его товарищи.

Легенды твердят, что Тамерлан пережил своё последнее поражение и остался один стоять на равнине, усеянной тысячами изруб-

ленных трупов — последний живой представитель проклятой империи, что рухнула, так и не успев родиться. Есть и те, кто утверждает, что он жив до сих пор… и странствует по просторам Татарии, готовый уничтожить ордынских ханов, лишь только представится случай. Истина, однако, в том, что когда б не Тамерлан, столь значительно ослабивший Золотую Орду, сотни тысяч мертвецов обрушились бы на Русь и уничтожили её целиком, а затем отправились дальше на восток, не встретив преграды, способной остановить их и предотвратить разрушение Европы.

Благодаря усилиям этого легендарного военачальника у Москвы, Новгорода, Казани и остальных крупных городов было время и возможность укрепить свою оборону, а русло Волги стало надёжной и устойчивой границей.

В первой половине пятнадцатого века мелкие княжества московских земель, отрезанные друг от друга дикими, пустынными равнинами, по которым блуждали лишь кочевники да беженцы, сумели отвоевать свои границы и возвратить свои же земли, а вскорости снова окрепли и воспряли к жизни.

В то же самое время Плесков, Новгород и Смоленск, несмотря на раздробленность, вернули растерянную во время Темнейшего века силу и превратились в опору не меньшего количества разраставшихся феодов. Небольшой Архангельск до того разросся, что стал отправным пунктом всех морских экспедиций в Атлантическом океане.

На юге и вдоль побережья Волги Казань, Самара и Астрахань выросли в крепкие, хорошо обороняемые ханства, а Матрега стала многонациональным городом, обителью купцов и философов.

При этом самой характерной чертой региона оставалось обширное пространство между феодами; тысячи вёрст дикой местности, где можно было повстречать лишь странствующие племена, кочевников да редких путешественников. Одиноких мертвецов-бродяг в этих землях было мало, а стай, химер и осквернённых — и того меньше. Правда, многие местные князья, вожди и воеводы никогда не считали некромантию или умышленное заражение чем-то ужасным и с готовностью применяли Чуму против своих недругов, отчего среди странников, враждебных племён и деревень нередко случались мелкие пандемониумы.

Русь шестнадцатого столетия

На западе Литву постепенно поглощала дикая земля, которой сопротивлялись лишь редкие владения почти независимых княжеств и нескольких городов Ганзейского союза. Прочие феоды Руси с началом нового века продолжали расти и процветать. Северные города вели торговлю с поселениями Невской губы и городами Ганзы к обоюдной выгоде всех участников, а Иван III, Великий князь Московский, наконец объединил под своим началом окрестные мелкие княжества и создал один большой феод, значительно расширив скромные владения, что унаследовал от предков. Расположившиеся вдоль восточных торговых путей южные феоды — равно как и порты, торгующие пряностями и драгоценностями с султанатом Севастополя — тоже обрели благополучие и безопасность.

И тогда мертвецы вернулись. В точности как сто лет назад, на Русь с востока покатились новые волны беженцев, принося вести о вновь направляющейся к её границам возродившейся Золотой Орде. Кочевники рассказывали о девяти повелителях Орды и их «Великом отце», Эрлик-хане, один лишь облик которого по их словам мог навлечь смерть или безумие на несчастных, повстречавшихся с ним. С востока вновь надвигались боль, мучения и ужас.

Русь в годы Всемирного собора

Эти земли лежат так далеко на востоке, что до сих пор ни один представитель Руси не принял участия во Всемирном соборе. Тем не менее, русские князья знают о происходящем на западе по слухам из Плескова и Матреги, а также благодаря известиям от купцов, что ходят по средиземноморским и атлантическим торговым путям. Конечно, Чёрный султан Иерусалима всегда казался зловещей фигурой мудрецам и политикам Руси, но и существование, и возможная гибель иерусалимского владыки мало что значат для людей, десятилетиями бьющихся с Золотой Ордой, по сравнению с которой ужасные истязатели и визири на службе Чёрного султана кажутся всего лишь причудливыми орудиями чужеземного государя.

Русь не может похвастаться объединяющей силой, подобной Всемирному собору; здешние князья, купцы, эмиры и ханы по-прежнему дерутся между собой за каждый кусок, а в лучшем случае заключают торговые соглашения или хотя бы не обращают друг на друга внимания.

Пока князя и ханы погрязли в старых междоусобицах, с простонародьем в последние годы произошли большие перемены. Народ Руси, долгое время предоставленный самому себе, постепенно ощутил свою силу и независимость. Может быть, воины и дружинники, пищальники и путешественники севера пользуются куда большим почётом и славой, чем скромные простолюдины, но крестьяне давно уже осознали (и дали понять это своим государям), что они истинная соль земли и главная её защита от мертвецов, ведь Русь не может существовать без своих детей

И сегодня, хоть в тени княжеских дворцов, хоть на безлюдной равнине или в глухом лесу, простой русский мужик пуще прежнего шагает с высоко поднятой головой. Сейчас князья уважают своих подданных, а поэты прославляют русского крестьянина, пусть даже тот занят простой мужицкой работой: несёт мешки с зерном на рынок или везёт свою телегу в ближайшее село.

Несмотря на то, что деревни платят подати и служат государям и крупным городам, сельской жизнью руководят крестьянские общины, в которых жители делят друг с другом все тяготы и совместно принимают любые важные решения. Зачастую эти же общины занимаются обороной селения.

И всё же никакие бунты или амбиции местных государей не могут грозить такой же опасностью, как Эрлик-хан и его бесчисленные легионы мёртвых. Любой житель этого региона в первую очередь стремится выжить после столкновения с Золотой Ордой — задача, перед лицом которой меркнут все прочие разногласия и ссоры.

Общее описание русской земли

Русь с высоты птичьего полёта

Восточная Европа, в отличие от своей западной сестры, состоит главным образом из бескрайних лесов и равнин, по которым разбросаны небольшие феоды: опоясанные стенами города с несколькими тысячами жителей, ограждённые частоколом деревни или укреплённые хутора. Даже в самых крупных феодах, таких, к примеру, как Великое княжество Московское, за городскими стенами до сих пор простирается преимущественно дикая местность, которую бороздят лишь редкие немощёные дороги да встречаются иногда небольшие крестьянские хозяйства, одинокие хутора и сёла.

Возьмём Архангельск на севере. Его окружает в основном холодная и негостеприимная тундра, болотистая летом и замерзающая зимой. Южнее тундры раскинулся великий северный лес — тайга, куда осмеливаются ступать лишь охотники да лесорубы.

Центральная часть Руси — равнина, поросшая частыми лесами и одинокими тонкими деревьями. Это земля сухих лугов, наносной почвы, песков и болот.

По здешним равнинам текут широкие реки, служащие главными путями сообщения.

Хозяйства и сёла выращивают пшеницу, фасоль, коноплю и лён. В густых лесах растёт множество ягод, орехов и различных трав, собирают мёд пчёлы. Среди животных чаще всего встречается мелкий рогатый скот, лесные свиньи, гуси и другая домашняя птица.

Хватает собак и кошек, которые помогают защищать дома от крыс, всяческих зверей и одиноких мертвецов.

Лошадей мало, и они довольно дороги; во время пахоты мужики зачастую тащат плуг сами, а лошадь иногда впрягают в телегу. Слишком уж дороги эти животные: когда на Русь вторглась первая волна мертвецов, возглавлявшие орду тираны заставили покойников в первую очередь нападать на лошадей. Сейчас их осталось крайне мало, и каждую крестьяне жалеют и берегут.

Города обычно возводятся вокруг кремля — главной крепости, где обретаются князья со своими воинами. Посередине кремля стоит терем, где живёт государева семья, рядом расположены церкви и жилища бояр и дружинников, а их охватывает внутренний круг крепостных стен, ворота которых всегда охраняются и обычно запираются на закате.

Посад, настоящий город, где живут в основном купцы и ремесленники, располагается снаружи этих стен. Посад защищают собственные укрепления.

По возможности такие двойные города строят на небольших холмах, на пересечении двух рек или между двумя рукавами одной реки, чтобы воспользоваться любой природной защитой от мертвецов или неприятелей. Ту сторону города, что смотрит на сушу, укрепляют дополнительными башнями, рвами и заграждениями и соединяют с остальным феодом деревянными мостами и грунтовыми дорогами, редко тянущимися больше чем на версту. Если нечистых и кочевников допускают в феод, им обычно приходится разбивать лагерь снаружи, и за ними денно и нощно следят.

По степям блуждают отряды кочевников и пастухи со своими стадами, странствующие от феода к феоду в поисках новых пастбищ, но даже их палатки и скот теряются среди бескрайних просторов этих земель.

Русь глазами волка

От Литовских княжеств и до самой Волги русская равнина остаётся территорией, где дорог очень мало, а крестьяне больше боятся голода, чем мертвецов или разбойников. Государи охраняют их от подобных зол, но жизнь по-прежнему остаётся нелёгкой, и выживает только сильнейший.

Сооружения, за исключением крепостей и стен больших городов — мосты, заборы, частоколы, дозорные башни — чаще всего сделаны из дерева. Поскольку металлы в других частях региона кроме Плескова, Матреги и городов на побережье Волги встречаются редко, доски и брёвна приходится соединять между собой верёвками или вырезать в них крепления по особой технике.

По здешним просторам всегда бродят ватаги разбойников, целые странствующие племена и отдельные семьи — ищут жертву для набега, кочуют, спасаются бегством. На широких русских равнинах караван, стадо или разбойничий отряд легко заметить издали, и нежелательной встречи чаще всего можно избежать. А повстречав дружескую компанию, например, енишей, котляров, казаков или племя татарских пастухов, всегда можно пристать к ним на какое-то время, остановиться в их лагере или завязать торг. Любая встреча для кочевников Руси — это возможность получить информацию, обменяться товарами, заключить новый союз, устроить браки или завести дружбу. С жителями городов и деревень кочевники охотно поддерживают такие же связи, если ни одна из вовлечённых в обмен групп не вынашивает недобрых намерений. Поскольку на подобных контактах основана вся местная экономика, они всегда приветствуются, какими бы ни были вероисповедание, раса или традиции участвующих народов.

Большую часть этой земли покрывают дремучие леса, где скрываются одни из самых устрашающих чудовищ Руси: злобные яги, чудовищные ведьмы-людоедки, которые, согласно преданиям, похищают неосторожных странников и запирают их в своих избушках из дерева и костей посреди лесной чащобы. Яги — бледные старухи, число которых в точности неизвестно; их может быть трое или семеро, но наверняка не больше дюжины. Их повелительница — Баба-Яга, старейшая и самая дряхлая. Говорят, она живёт с большим, величиной с избу, осквернённым, который состоит из скреплённых между собой частей человеческих тел.

Баня

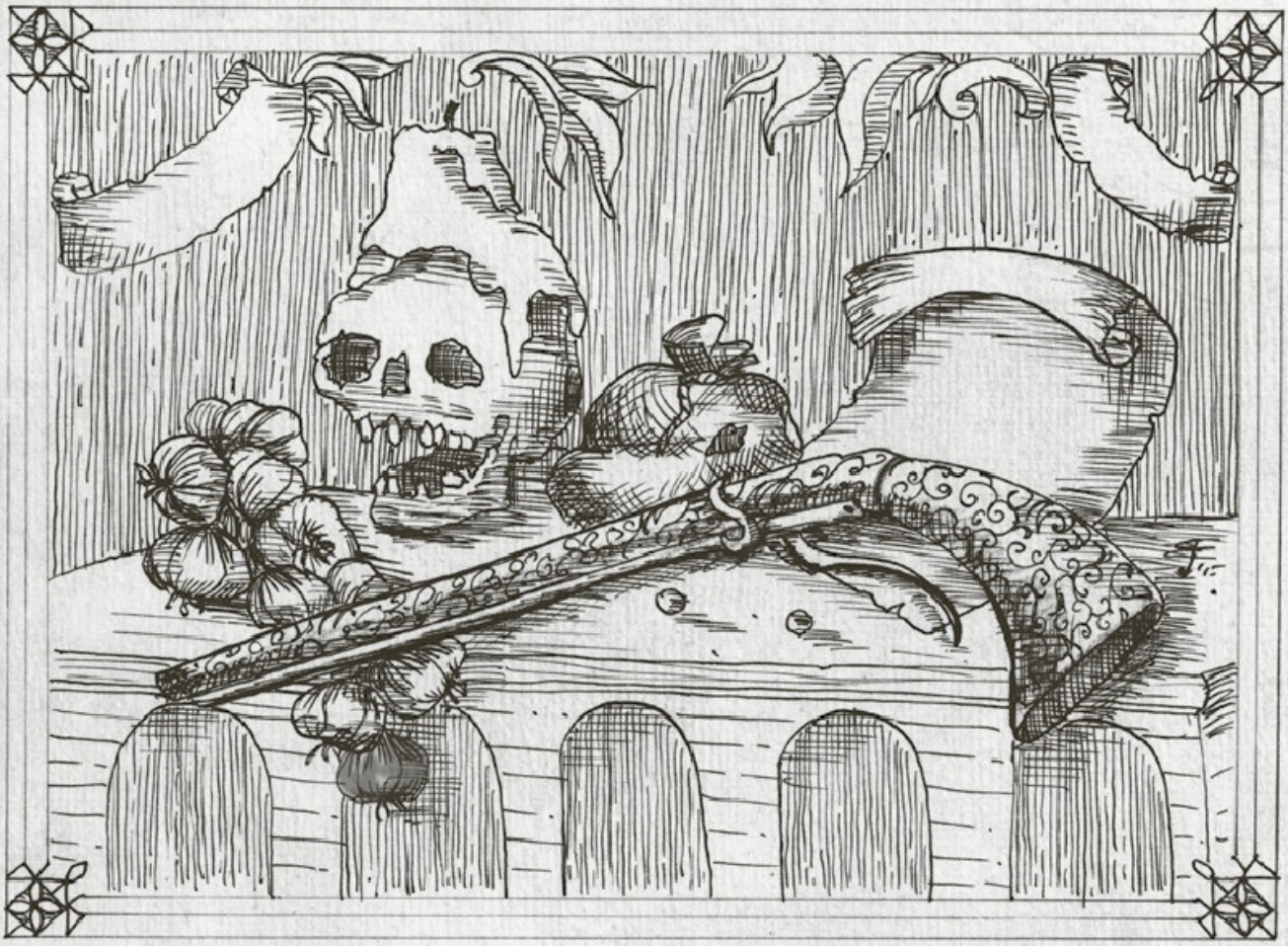
В каждом городе, деревне и даже на самом глухом хуторе есть баня — одновременно купальня, парилка и место для встреч. Бани стоят в стороне от других зданий; они бесплатны и открыты для каждого. Единственный способ определить, что в бане уже кто-то есть — это струящийся из-под крыши пар. В любое время дня и ночи в бане можно помыться, попариться и позаботиться о ранах. Поскольку в банях всегда можно найти воду, огонь и простерилизованные инструменты, их также используют как здравницы, цирюльни и помещения для срочных хирургических операций.

Русь с палубы баржи

Самый быстрый способ путешествия — по Волге и другим крупным рекам, воды которых постоянно бороздят баржи и челны. Целые сообщества (черкесы, новгородские пираты, самарские разбойники) сделали реку своим домом.

Но этот способ путешествовать далеко не самый безопасный. Зимой странствие по рекам практически невозможно из-за льда и низкого уровня воды, а весной половодье превращает судоходство в весьма рискованное предприятие. Кроме того, всегда можно встретить поджидающих жертву пиратов и грабителей, и лишь самые опытные и умелые путешественники осмеливаются плыть по реке на дальние расстояния, не прибегая к услугам наёмников или черкесов. Ещё в реках любят прятаться водяные — осквернённые с крупными челюстями и обвислой кожей. Они хватают и переворачивают мелкие лодки или взбираются на палубы больших судов, чтобы схватить и утащить своих жертв на дно и сожрать их там.

Когда же подобного не случается, путешествие на борту русской плоскодонки или черкесской понтонной лодки в подходящее время года обычно проходит очень мирно и позволяет страннику вдоволь насладиться бесконечными красотами великой матушки Руси.



Новые княжества Руси

Московия

Великое княжество Московское — самое важное, крупное и богатое среди государств Руси. Кроме того, о нём больше остальных знают на западе, поскольку это княжество превратилось в своего рода собирательный образ всех народов и земель этих земель в глазах западноевропейцев. Его обитатели, которые обретаются на границе реки Волги, отделяющей Русь от неизведанных земель Татарии, — истинные жители пограничья, суровые, неукротимые и бесстрашные. Эти люди — усердные труженики, готовые сражаться за свою землю и своего князя до последнего. Их женщины отличаются красотой и гордостью; они прекрасно умеют вести хозяйство и способны валить топором деревья и рубить дрова не хуже, чем орудовать иголкой. Дети в девять лет уже обучаются пользоваться копьём и могут прикончить восставшего мертвеца, а в тринадцать нередко сражаются бок о бок со взрослыми.

Хозяева отдельных хуторов всегда поддерживают друг друга и очень привязаны к своей земле. Это открытые и честные люди, которые тепло принимают гостей и друзей, яростно бьются с врагами и готовы умереть, защищая свою честь. Городские жители — неутомимые работники, умелые ремесленники и предприимчивые купцы. Клеймо вора или лжеца для них больший позор, чем обвинение в убийстве.

Благодаря воинственной и решительной натуре своих подданных, Великий князь Московский сумел расширить свой маленький феод, унаследованный во время Темнейшего века, от города Москвы и окрестных земель до его нынешних размеров. Сегодня границы Московии проходят по Волге на севере и востоке, по Оке на юге, а на западе Московское княжество граничит со Смоленским. Нынешний феод — результат поглощения разбросанных когда-то между Волгой и Окой меньших княжеств, признавших над собой власть Великого княжества Московии.

Сейчас князь Московии — Иван III Великий. Последние пятьдесят лет он отбивал земли у мертвецов и объединял княжества, и сейчас намерен продолжать править этим Третьим Римом, раз уж первые два — Рим и Константинополь — превратились в Города Скорби.

Москва, по сути, является священным городом, поскольку здесь нашли убежище патриарх Константинополя и многие другие православные священники, сделав её новым центром своей веры. Великий князь и его политика многим обязаны их поддержке, ведь в настоящий момент Московский патриархат — величайшая и самая известная христианская церковь к востоку от Авиньона и к северу от Дамаска.

В распоряжении Московского патриархата, в отличие от церквей запада и юга, нет войска или военных религиозных орденов, и его попы, игумены и архимандриты исполняют лишь религиозные обязанности. Тем не менее, нынешний патриарх Макарий основал новый орден мистиков и учёных — иеромонахов, почитающих так называемых мировлитов, которых на западе зовут святыми. Иеромонахи изучают манну, мощи святых, что её выделяют, и людей, которые могут претендовать на признание святыми при жизни. Они посвятили себя изучению и защите таких людей и их чудотворных тел.

Вопреки своей зачастую агрессивной и авторитарной политике по отношению к другим московитским князьям, Иван III выстроил хорошие отношения с Новгородом, Плеско-

вом, Казанью и волжскими городами, и собирается использовать отмеренное ему время для укрепления положения своей династии. В его столицу являются послы со всего света: из Французской империи, из итальянских синьорий, из Тевтонских Княжеств, из великих халифатов и султанатов Средиземноморья. Таким образом, в Москве можно встретить авантюристов и эмиссаров со всех Новых Королевств. Одна из главных угроз мирному престолонаследию — Иван Грозный, внук великого князя, настолько амбициозный и коварный, что плетёт козни против собственной семьи ради того, чтобы самому воссесть на престол.

Ване всего шестнадцать. Он полон воинственного духа своих предков, но мудрость деда не унаследовал, и уже замышляет захватить трон и заполучить титул «Нового Цезаря» и императора всея Руси.

Московские княжества, единые с политической точки зрения под властью одного государя, с точки зрения военной по-прежнему разобщены. Каждый князь самостоятельно руководит своей дружиной, своего рода личным войском, состоящим из самых храбрых, достойных и преданных бойцов.

Однако наиболее устрашающим войском Московии остаются «чёрные волкодавы» Великого князя Московского, отборный отряд доверенных воинов и убийц, слепо подчиняющихся приказам князя и обладающих большими полномочиями, чем дружинники. Эти люди, которых простой народ зовёт «солдатами Сатаны» (из-за их жестокости и внушаемого ими ужаса) носят чёрную одежду, стальные мечи и всегда берут с собой свирепых чёрных волкодавов, а также разъезжают на вороных конях.

Войско Московии состоит преимущественно из солдат и дружинников. Кроме них есть богатыри — странствующие воины, предлагающие свою службу боярам и оказавшимся в беде простолюдинам.

Новгород

Пережив множество набегов, раздоров, пандемониумов и чудовищных нашествий живых мертвецов, Новгородская земля сейчас представляет собой крупный феод, сердцем которого является Господин Великий Новгород. Феодом управляет посадник, городской правитель, которого выбирают бояре (богатые купцы и городская знать). Другая значимая должность — тысяцкий, то есть воевода, которого избирают дворяне и землевладельцы, чьи владения находятся за пределами столицы. Его власть распространяется на земли за стенами города и границы феода; он командует войском, защищая простолюдинов от мертвецов и чужаков.

Хоть и не существует законченных карт земли Новгородской, можно с уверенностью сказать, что её территория немногим меньше московских земель. В отличии от Великого княжества, Новгородская республика сильнее разобщена и хуже управляется, и многие её провинции представляют собой просто лоскуты дикой земли. Центром этого региона, простирающегося до границ Ингрии и Невской губы, являются земли вокруг озёр Ильмень и Ладога и реки Волхов. Кроме того, Новгороду принадлежат земли возле Старой Руссы и некоторые заставы в Карелии, на реке Двине, дальше на севере и даже по обеим сторонам Уральских гор.

Земледелие и скотоводство приносят феоду очень малый доход. Земельные владения поделили между собой примерно сорок богатых боярских семей. С другой стороны, купцы и ремесленники получают немалую выгоду от охоты, рыбалки, засолки рыбы, разработки соляных приисков, рудных шахт и природного богатства диких земель (смолы, рыбьего клея, мёда, сала и т. д.), каждый год продавая сотни возов с товарами в Ниеншанц и Плесков.

Помимо прочего, Новгород знаменит своими речными пиратами — ушкуйниками, которые подобно честным ремесленникам и обычным наёмникам делятся на цеха и роты. На своих лёгких плоскодонных, похожих на змей, лодках они отправляются в странствия изо всех портов феода, занимаясь тем же, чем занимались их предки-варяги: открывают новые земли, грабят и совершают набеги на чужие суда и деревни.

Плавают ушкуйники в основном по озёрам и рекам. Их лодки легко можно перенести по суше. Ушкуйничьи экспедиции становятся всё более частыми и добираются до городов Поволжья на юге и поселений Карелии на севере. Давать им отпор до сих пор удавалось лишь черкесам. Поскольку ушкуйники формально не являются частью новгородского войска и их набеги — «частные» мероприятия, посадник и тысяцкий игнорируют многочисленные жалобы на разбой. На самом деле, этих пиратов на родине считают храбрыми воинами, героическими первооткрывателями и бесстрашными торговцами. Знать и простонародье уважает их. Иногда бояре лично возглавляют их набеги.

Новгород — богатый, шумный город, оживлённый и яркий, хоть и расположен у дальней границы Европы. На здешнем рынке всегда полно людей; новгородские ремесленники, разделившись по районам — концам, круглый год усердно трудятся и получают хороший доход. Здесь не существует типичных для Запада крупных цехов или гильдий, только маленькие, простые братства и содружества, которые помогают своим членам и соревнуются друг с другом. Нечистых пускают в город, но жить им приходится снаружи. То же касается и иностранных купцов, путешественников и авантюристов со всего света. Официальная церковь подчиняется Московскому патриархату. Снаружи, сразу у городских стен стоит небольшой храм Святого Лазаря, где останавливаются помолиться нечистые-христиане любой церкви.

Торговое значение этого города, а также попытки избежать торговых маршрутов, идущих через Плесков и Ганзейскую лигу, вынудили многих западных дельцов — итальянских банкиров, купцов из Женевы, Гранады и Арагона — открыть здесь свои лавки. Поэтому в городе много гостей с Запада, в том числе авантюристов и наёмников, а флорентийский язык и флорины распространены весьма широко.

Плесков

Небольшой феод Плесков, что лежит к западу от Новгородской земли, на границе с Литовскими княжествами и Смоленском, завоевательных замыслов не вынашивает. Это плодородный и современный край, где поля, хозяйства, цеха, фактории и торговые пути развиты куда лучше, чем в соседних феодах. Здешние гордые жители выработали немалую общественную сознательность, и даже беднейший крестьянин не боится могущественных и знатных горожан.

Феод разумно управляется посредством народных собраний и получает немалую выгоду от торговли с Московией, Новгородом и Смоленском. Плесков процветает ещё и потому, что состоит в Ганзейской лиге — союзе торговых городов — и является одним из её восточных аванпостов.

Так что в Плескове можно найти любые товары с запада, включая чёрный порох, огнестрельное оружие, особые устройства и приспособления и алхимические вещества. Плесковские ремесленники, художники, ювелиры и строители считаются одними из лучших на Руси.

Роль моста между Востоком и Западом не всегда была на руку Плескову; на него мно-

жество раз нападали, и только в пятнадцатом столетии в городе по меньшей мере две дюжины раз случались вспышки пандемониума. Поэтому сейчас Плесков охватывают пять концентрических кругов крепостных стен — неудивительно, что он считается практически неприступным. Столицу и остальной феод защищает главным образом стрелецкое войско, отряд воинов, специально обученных использовать бердыши и колесцовые аркебузы. Они сражаются с мертвецами, захватчиками и обычными преступниками, а кроме того, в их обязанности входит борьба с огнём, а также последствиями катастроф в литейных и лабораториях города.

Существуют в феоде и внутренние разногласия. Например, религиозно-политическое движение стригольников, которые громогласно требуют, чтобы из города изгнали членов московской церкви, и призывают к революции и преобразованию церкви.

Архангельск

Основанный новгородцами у устья реки Двины монастырь архангела Михаила во время Темнейшего века стал убежищем, где все преступники, изгнанники и беглецы Руси могли попросить приюта и спастись от преследований, справедливых или не очень.

Спустя десятки лет возле монастыря выросло небольшое, но преуспевающее поселение. Оно продолжало разрастаться, пока не слилось с ближайшими сообществами, такими как Холмогоры — «Холм мертвецов» — и деревнями на берегах Двины.

Сегодня Архангельск — небольшое независимое собрание феодов и морских и речных форпостов. Его народ зовётся поморами, то есть «моряками». Поморы — единственные исследователи Белого моря, основавшие купеческие колонии и торговые центры за Уральскими горами, а также на безымянных островах и полуостровах в ледяных восточных морях.

Плавают они на кочах — парусных судах с одной или двумя мачтами, обтянутые кожей борта которых выдерживают холодную воду и удары льдин. На этих кораблях, которые в случае необходимости можно вытащить на лёд и превратить в сани, поморы отправляются во всё более далёкие и долгие странствия. Они достигли стран и торговых поселений возле Ежовой бухты в великом море на другой стороне мира, и некие изгнанники из Архангельска основали там легендарный город, торгующий экзотическими товарами с Китаем и Сипангу.

Помимо долгих путешествий по воде поморы занимаются китобойным промыслом, рыбалкой и разведением оленей. Почти всеми такими работами заведуют Строгановы, невероятно богатые и влиятельные купцы, которые когда-то были бедными поморскими крестьянами, но в итоге превратились в одну из самых влиятельных семей Руси. Доля от невероятных богатств, что Строгановы получают от своих колоний, китобойного промысла, засолки рыбы и торговли с Ежовой бухтой, достаётся жителям Архангельска, гарантируя всеобщее благополучие.

Другое средоточие власти в этом феоде — Михаило-Архангельский монастырь. Сейчас это независимый религиозный центр, которым управляют старцы — странствующие православные мистики, обладающие большим влиянием на народ и по слухам владеющие великой силой. Монастырь до сих пор предлагает укрытие изгоям и и беглецам, скрывающимся от правосудия. Высочайшая власть здесь — слово «святого пророка» Серафима Радонежского, мрачного и загадочного священника, который по слухам придерживается принципов оргиастических культов и шамани-

ческих учений, распространяя их среди своих последователей.

Поскольку старцы и семья Строгановых почти поголовно принадлежат к нечистым, нечистых спокойно принимают в Архангельске и его колониях, что на Руси большая редкость.

Ингрия и Невская губа

Несмотря на то, что эта область заселена русичами и по-прежнему считается частью Руси, принадлежит она Кальмарскому союзу.

Союз построил здесь множество крепостей, тем самым укрепив экономику многочисленных рыбацких и моряцких поселений, но не стал бросать вызов близлежащим Плескову и Новгороду и, напротив, ведёт с ними оживлённую и прибыльную торговлю.

Самый крупный город в этих землях — расположенный в устье Невы Ниеншанц. Он был построен вокруг кальмарской крепости на морозных заболоченных берегах Невы. Во время строительства на крепость часто нападали стаи и орды мертвецов. По легенде, для осушения и укрепления почвы под фундамент использовали более десяти тысяч расчленённых тел воскресших покойников. Из-за этого у стен иногда проступают источающие миазмы лужи, а в погребах, говорят, сквозь стены слышны бесконечные стоны мёртвых.

Не считая этой мрачной крепости, по Невской губе разбросаны лишь мелкие рыбацкие деревушки.

Казань

Неоднократно разрушавшаяся Золотой Ордой в прошлом сегодня Казань снова благоденствует и считается татарской столицей — по крайней мере, теми, кто живёт ближе к Руси.

Казань — небольшой феод, границы которого немногим шире городских стен. Больше всего город заинтересован в торговле: любые пряности, изделия из дерева, предметы искусства и сокровища стекаются сюда со всей Татарии, чтобы потом попасть в другие русские города. Над городом возвышается замок хана с высокой дозорной башней и большой мечетью.

Защищает Казань отряд батыров, то есть «доблестных воинов» — закалённых бойцов, похожих скорее на русских богатырей, чем на татарских всадников. Хан вынашивает не такой уж и тайный замысел снова отбить Восток и основать достойное своего имени ханство, но в действительности эта мечта малоосуществима, во всяком случае до тех пор, пока на границах подстерегает Золотая Орда. Хану следовало бы радоваться тому, что Эрлик-хан до сих пор не обрушил на город свои легионы.

Также в Казани обычно собираются казаки, предлагая свою службу хану или другим возможным нанимателям, но при этом ханскими подданными они не являются.

Волжские гавани

На южных берегах Волги располагается множество мелких независимых феодов, живущих в основном за счёт речной торговли. Эти поселения расположились на островах или окружили себя рвами, служащими главной защитой против наступающей Золотой Орды.

Самара пользуется славой города пиратов и воров, опасной гавани, где место есть лишь тем, кто знает, что делает, и обладает достаточными средствами для подкупа местных властей. Это крайняя южная точка, до которой доходят новгородские пираты, когда ухитряются обойти портовые города Московии; по берегам стоят дозорные башни, с которых пираты могут заметить любое судно

и предупредить товарищей, чтобы те остановили путешественников и собрали с них дань. Только крупные, хорошо защищённые экспедиции и черкесские баржи могут пройти нетронутыми (при условии, что заплатят некоторую мзду, разумеется).

Сарысу — татарская крепость. Местный хан заботится о том, чтобы любых беженцев и странников перевозили с одного берега на другой и выделяет крупный эскорт путешественникам и купцам, желающим отправиться вверх по реке в сторону Самары. Стоимость такого сопровождения примерно равна взимаемой самарскими пиратами дани, и если разобраться, легко понять, что оба эти города заключили своего рода негласное соглашение о сборе денег с путешественников.

Несмотря на это, в отличии от Самары Сарысу более подходящее место, чтобы нанять татарских воинов или проводника по восточным землям.

В устье Волги, у Каспийского моря лежит небольшое, но гордое Астраханское ханство, преуспевающий город и культурный центр южных пределов Руси, а также один из главных портов Каспийского моря и отправная точка Шёлкового пути.

За оборону и поддержание закона здесь отвечает хан и его эмиры, но рынком и любыми деловыми предприятиями ко всеобщей немалой выгоде руководят хазары. Многие также считают Астрахань столицей Каландарии, тайного хазарского общества, раскинувшего свои сети по всей Европе.

Каландария

Всем известно, что между Русью и Татарией никакого согласия, а тем более постоянного мира быть не может. Однако ходят слухи о тайной секте, что зовётся Каландария и на протяжении многих лет пытается объединить эти земли и установить тесные связи с Западной Европой, манипулируя с этой целью князьями, царями и другими правителями. Если верить тем, кто считает, будто такая секта и вправду существует, Каландария — тайное правительство, придерживающееся авраамической философии, которое стремится преодолеть все различия между иудеями, последователями Муххамеда и христианами, и контролировать богатства Татарии, проходящие через Русь в Средиземноморье и Центральную Европу, а также раскрыть секреты энохианских текстов и таинственных потерянных городов Азии. Говорят, будто Каландарией управляют невероятно богатые и хитрые хазарские торговцы, а ещё — что это тайное общество якобы обладает связями даже с далёкой Гранадой, обителью загадочного шейха Гомелесов[1], одного из предводителей секты. Каландария производит впечатление клики скрытных дельцов и банкиров, но вместе с тем представляет собой сеть разбросанных по региону философов, проповедников, интеллектуалов и поэтов, служащих шпионами и эмиссарами и являющихся пламенными воинами-дервишами.

1: Род Гомелесов — герои незаконченного романа «Рукопись, найденная в Сарагоссе» Яна Потоцкого.

Матрега и Таманский полуостров

Между Азовским и Чёрными морями, к востоку от Севастопольского султаната, расположилось небольшое княжество, где смешались народы Руси и Средиземноморья. Столица этого княжества — многонациональный город Матрега, зовущийся также «Меотийской[1] жемчужиной» и «Воротами Руси». Во время Реконкисты события неожиданно сложились так, что местная княжна Бикаханим вышла замуж за богатого иудейского купца из Сардинии, Симеона де Гизольфи. До того, как юдикат[2] Генуи успели отвоевать у мертвецов, де Гизольфи и их купеческие союзники покинули королевства Запада и поселились здесь. При помощи госпитальеров и паладинов Франции они укрепили и обезопасили феод. Его столица — богатый город Матрега, некогда звавшийся Фанагорией. Здесь, на руинах древнегреческой колонии, возвели величественные церкви — те, что подчиняются Авиньону, и те, что Дамаску, и те, что Москве, а вместе с ними — прекрасные мечети, просторные синагоги и даже святилище искариотов. Точно так же, как Новгород кишит купцами, а Москва — послами и эмиссарами со всей Европы, в Матреге полно путешественников, философов и представителей духовенства. Она открыта нечистым, еретикам и последователям любой религии. Итальянцы, французы, арагонцы, черкесы, хазары, иудеи, турки и сарацины здесь частые гости. Семья Гизольфи обладает связями с могущественными генуэзскими банкирами и самыми влиятельными нечистыми семьями Запада, а также с Сулейманом и семьёй Строгановых из Архангельска. Есть у де Гизольфи и влиятельный союзник в Москве в лице Хози Кокоса, советника Ивана III. Несмотря на это текущий князь, Захария де Гизольфи, ведёт опасную игру, чересчур открыто демонстрируя свои религиозные убеждения, слишком близкие к стригольничей ереси, философии хазаров и идее всеобщего братства[3].

Настоящая проблема Матреги и всего феода — неглубокое и солёное Меотийское озеро, также известное как Азовское море или Судак. Несмотря на удобство с точки зрения торговли и мореплавания, лишь немногие отваживаются войти в его воды, поскольку те кишат утопцами и вопящими угрями.

Литовские и Смоленское княжества, а также орден меченосцев

Некогда большое и сильное королевство, раскинувшееся от Балтийского до Чёрного моря, от Старой Польши и Венгерского королевства на западе до русских равнин на востоке, теперь находится в упадке и постепенно уступает позиции диким землям.

За исключением принадлежащих Ганзейскому союзу городов, расположенных на главном пересекающем Литву тракте, этот край состоит из независимых феодов — княжеств, обычно представляющих собой укреплённый город и его ближайшие окрестности. Каждый такой феод окружён дикими землями, простирающимися на многие вёрсты. Старых дорог практически не осталось, а Киев, прежняя столица, теперь стал Городом Скорби, в руинах которого обитают пожирающие мёртвых левкроты.

Каждая княжеская фамилия пытается приумножить свою власть и заключить союзы

1: Меоты — древние племена, обитавшие на берегах Азовского моря.

2: Юдикат — феодальное владение, на которые была разделена Сардиния в X веке.

3: Речь о теософии.

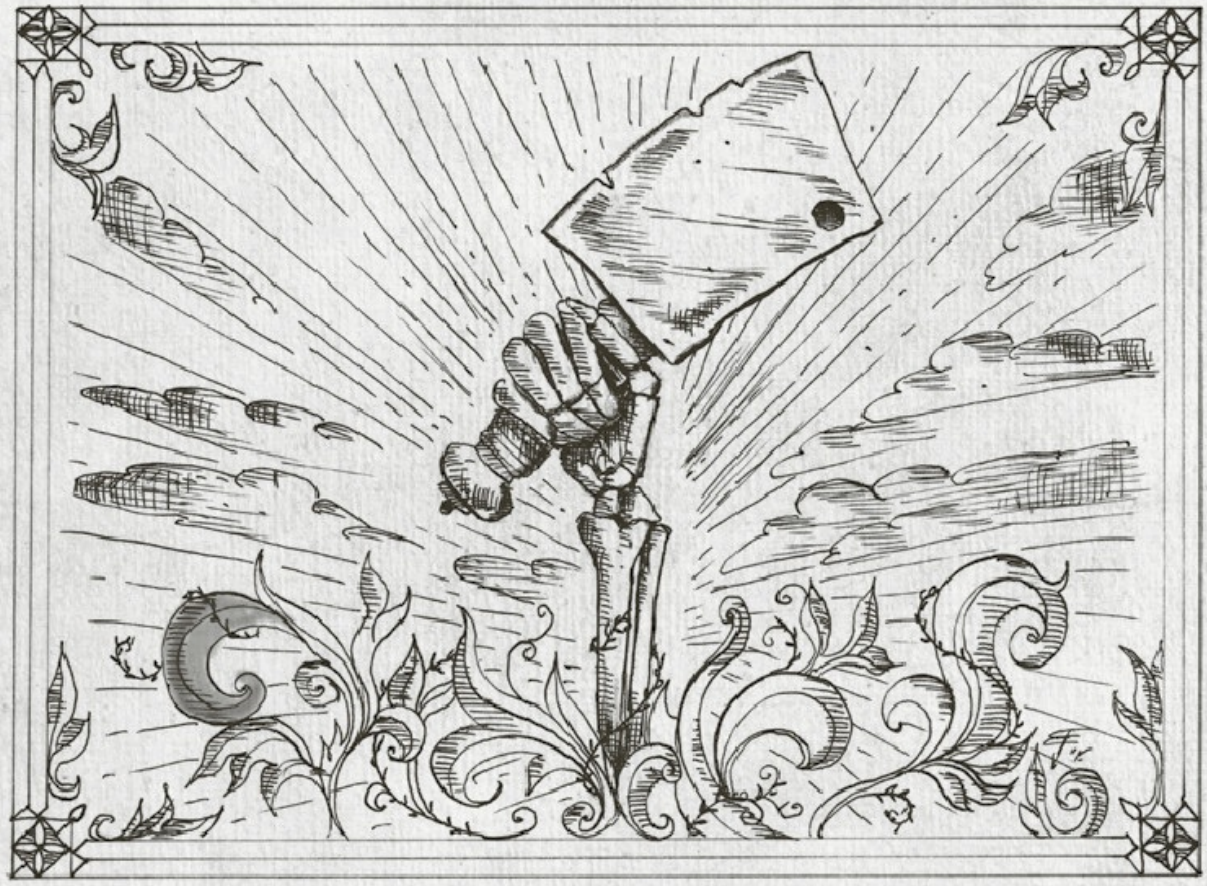
с другими княжествами, но печальная правда такова, что год за годом эти феоды едва могут сохранять свои силы и поддерживать безопасность внутри своих стен. В Литве процветают лишь города Ганзы и земли Кальмарского союза на севере.

И только военный орден меченосцев поддерживает связь между всеми Литовскими княжествами. Они сопровождают путников, патрулируют дороги и защищают гонцов. Среди «западных» рыцарских орденов только меченосцы забрались так далеко на восток и теперь охраняют небольшую сеть укреплённых путевых постов, служащих также почтовыми станциями и конюшнями для их скакунов.

Смоленское княжество — отправная точка крупного торгового пути, пересекающего Литву и достигающего Люблина и Кракова. Этим феодом, находящимся у границ Литвы и Московии, напрямую управляют меченосцы, возводящие здесь крепости и сторожевые башни. Также Смоленск — столица искусства кулачного боя, с помощью которого, как говорят, русские крестьяне могут одолеть даже чудовищного медведя. Каждое лето в городе собираются кулачные бойцы и сражаются друг с другом ради наград и славы.

Другие княжества и Города Скорби

Описанные до сего момента государства — не все феоды Руси. По здешним краям разбросано множество других городов и княжеств. Чаще всего они представляют собой простую крепость, окружённую небольшим клочком земли, феод, который охраняет лишь горстка дружинников и по владениям которо-



го странствуют путешественники, священники и монахи, кочевники, скоморохи, колдуны, старцы и богатыри. Под сенью кремлей и соборов Московского патриархата жизнь течёт более-менее мирно. Немногочисленные бояре живут бок о бок с купцами и ремесленниками, а основой экономики феода служат отдельные хозяйства и сёла за городскими стенами.

В результате двухсот лет набегов и пандемониумов многие поселения, некогда полные жизни, теперь превратились в Города Скорби. Говорят, по этим безлюдным землям и одиноким равнинам бродит полулегендарный Кощей Бессмертный, тощий жадный старик неясного возраста с жутким взглядом. Говорят также, что скитается он с самого Гнева Господня, похищая молоденьких девушек ради каких-то зловещих целей, а в своей мрачной обители прячет несметные богатства.

Цыгане, кочевники, разбойники и наёмники

По Руси ходит куда больше караванов, конных отрядов и кочевых племён, чем в любом другом регионе Европы. Кочевников Руси, постоянно мигрирующих из одного края в другой со сменой времён года, легко можно разделить на группы, наиболее крупными среди которых являются:

† Ениши. Крестьяне, происходящие, возможно, из Старой Польши или Тевтонских Княжеств, которые путешествуют в запряжённых лошадьми повозках. Это сезонные рабочие, уличные музыканты, создатели музыкальных инструментов, жонглёры, художники и акробаты. В отличии от других цыган, обладающих дурной славой, ениши очень романтичны и славятся своей честностью. За прекрасные картины и проникновенную музыку их ценят даже на княжеских подворьях.

† Казаки. Казаков нельзя назвать настоящим народом. Их сообщество представляет собой что-то вроде наёмнической роты. Это странствующее войско, которое живёт и путешествует вместе со своими семьями. Казаки — опытные бойцы и наёмники, кочующие по этим землям в поисках князей и бояр, готовых нанять их, обычно на год или на два, а иногда — только на одну битву. Эти воины — в прошлом искатели приключений, бродяги, крестьяне и крепостные — создали собственные наёмные отряды, стерев своё прошлое и начав новую жизнь.

† Белые казаки. Сообщество, численность которого не превышает десятой части всех казаков. Состоит оно из нечистых и их семей. Этих людей изгнали из всех местных феодов, и они избрали наёмническую стезю, как единственный способ заработать на жизнь. Поскольку нанимать таких людей — опасно, расценки у белых казаков, как правило, вдвое ниже, чем у их чистых собратьев.

† Котляры. Родом из Венгерского королевства, котляры часто пересекают незримые границы Европы, чтобы вести торговлю в русских городах и продавать металлические инструменты и утварь, изготовленную их умелыми руками. Серебряники, медяники, мастера игрушек, точильщики — эти кочевники путешествуют в оснащённых горнами невероятных фургонах, в которые чаще всего запрягают туров. Эти передвижные мастерские позволяют им заботиться о повседневных нуждах русичей. Котляры — лучшие и самые доступные изобретатели Руси, за исключением нескольких известных ремесленников из Плескова, Москвы и Астрахани.

† Татары. Будь то банды наёмников, безжалостные разбойники, мирные семьи беженцев или простые путешественники, смуглокожие татары — один из многочисленных народов

Востока, пришедший на Русь в поисках благополучия, спасаясь от Золотой Орды. Взрослые мужчины — обычно пастухи и воины, женщины заботятся о стоянках, присматривают за детьми и скотом. В последние годы перемен, правда, эти роли стали более размытыми.

† Черкесы. Гордый и храбрый народ, чьи женщины славятся своей силой и красотой, а мужчины — верностью и отвагой. После того, как мертвецы разорили их родные земли, эти племена переселились на Волгу со всеми её притоками, превратившись в лучших лодочников и речных торговцев Руси. Они берут меньшую плату, чем самарские пираты или узаконенные воры Сарысу, и могут справиться и с новгородскими ушкуйниками, и с речными чудовищами. Черкесы — очень сплочённый народ, но с лёгкостью покидают свой дом, отправляясь навстречу приключениям вслед за едва знакомыми людьми, влекомые желанием отправиться в странствия или мечтой отыскать золотой клад.

Татарские границы

За Волгой, на бескрайних равнинах Центральной Азии, есть лишь один чудовищный закон — закон Эрлика, Великого хана Золотой Орды.

Эрлик, возглавляющий армию из девяти меньших орд, — жуткое чудовище, поджидающее сразу за границами населённых земель. На всех картах за пределами Руси зияет пустое место лишь с одним пугающим предупреждением: Hic est Erlik Khan… здесь живёт Эрлик-хан. Для татар Эрлик-хан — бог смерти, и остальные народы видят его практически в той же роли.

Девять его отродий зовутся караогланлар[1], и хотя друг на друга они не слишком похожи, каждый на вид не слишком отличается от обычного, разве что очень рослого, кочевого вождя. В своих скитаниях по Татарии мертвецы этих ужасных девяти орд покрылись золотистой пылью, благодаря чему их легко узнать. Учёные и чумные доктора, занимающиеся исследованием этих земель считают, что девятеро — тираны, из чего следует, что Эрлик — прародитель… но кто может сказать наверняка?

Вместо того, чтобы беспорядочно убивать любых кочевников, которых только встретят, мертвецы Золотой Орды обычно нападают на мелкие поселения или небольшие группы беженцев сериями отдельных налётов. В результате, как это ни ужасно, вожди кочевников и ханы нередко выбирают нескольких пленников или рабов, чтобы отдать их мертвецам, утолить голод чумных отродий и заставить их отступить.

Караогланлар с готовностью принимают подобную дань, и по этой причине Орда на протяжении многих лет продолжает существовать и разрастаться. Вероятно, она выжидает, чтобы потом нанести неожиданный и сокрушительный удар.

Самые пугающие легенды говорят о Казыргане, затерянном городе, где среди руин сгинувшей доисторической империи в окружении скелетов драконов и великанов восседает на своём чёрном троне Эрлик. Здесь легионам жертв бог смерти являет своё истинное лицо — страшное рыло с клыками величиной с меч. От этого зрелища человеческий рассудок меркнет, а следом останавливается и сердце.

Золотая Орда — не единственная угроза, с которой можно столкнуться в Татарии. Города, где правят безжалостные ханы, жестокие разбойники, голодные хищники и чудовищные звери, прячущиеся среди развалин столиц прошлого осквернённые, жестокие и примитивные курганы превращают эту землю в дикий и невероятно опасный край.

1: *Т.е. "Чёрные сыновья", сыновья Эрлик-хана*

Война, не мир

Эта глава предназначена специально для ведущего и предлагает идеи, легенды, слухи и зацепки для приключений, разделённые по регионам и главным темам в том же порядке, что и в главе «Записки из Мёртвого края».

Каждую идею можно расширить и использовать как отдельное приключение, урезать до одной сцены, включив в другое приключение, или превратить в простую сплетню, чтобы обогатить атмосферу странствий по Руси.

Путешествие на Русь

Герои из западных Новых Королевств могут попасть на Русь множеством способов и оказаться здесь по самым разным причинам.

В Москву вместе с послами

Москва — крепкое растущее княжество, временами похожее на готовый взорваться бурлящий котёл. В тени престола Великого князя Ивана III плетётся множество заговоров с участием чёрных волкодавов и членов княжеской семьи. Вместе с тем двор переполнен послами, художниками, изобретателями и авантюристами Запада, которые пытаются совладать с холодной и безжалостной московской политикой. Москва — город возможностей, где даже безвестный младший сын может стать прославленным героем, но помимо этого здесь постоянно присутствует опасность получить нож в спину.

В Новгород вместе с купцами

Находчивые и предприимчивые западные купцы всегда с охотой отправляются в Новгород, чтобы начать здесь торговое предприятие. Здесь можно заключить весьма выгодные сделки, минуя посредников и покупая северные товары напрямую, однако упомянутые посредники не слишком благосклонно относятся к подобным обходным манёврам. Один из них, безжалостный купец Максим Григорьевич, нанял казаков, чтобы помешать поставкам товара, принадлежащего покровителю героев. Теперь герои должны расследовать причины этих помех.

В Матрегу вместе с философами и еретиками

Матрега, которую зовут Воротами Руси — космополитичный город, где рады любым культурам и религиям. Здесь всегда с теплотой относятся путешественникам, банкирам, учёным, философам и авантюристам. Персонажи и герои с запада могут оказаться в Матреге по любому поводу и, быть может, ввязаться здесь в какие-нибудь приключения вроде исследования Меотийского моря или заговоров, связанных со стригольничьей ересью, опасной философией Захарии де Гизольфи, расплодившимися тайными культами или другими религиозными вопросами.

Княгиня в беде

Кажется, на Руси особенно часто появляются знатные женщины, которым требуется помощь. Чувственная Марина Семинова[1],

1: Отсылка к одноимённому персонажу из итальянской серии комиксов «Corto Maltese» Уго Пратта.

княгиня небольшого феода к югу от Москвы, отчаянно нуждается в поддержке, чтобы справиться с мятежными боярами и творящимся на границах разбоем. В молодости княгиня много путешествовала по западным странам. Недавно в поисках помощи и совета она отправила несколько посланий своим друзьям, рассеяным по всему Средиземноморью.

Ангел восточного окна

Пират и морской бродяга Ларго Севилльяно на своём небольшом судне «Пандора» покидает Венецию и направляется в Матрегу, чтобы увидеть эти доселе незнакомые ему земли и встретиться с давним другом Ангелием, старцем, который живёт в этих краях. Ларго всегда рад компании.

По следам Каландарии

Покровитель героев ищет сведения о загадочной секте Каландарии, главная обитель которой, по слухам, находится в далёкой Астрахани. Это будет долгое и опасное путешествие, не говоря уже о том, что никто прежде не бросал вызов хазарам в самом сердце их загадочного царства… но разве среди всех авантюристов Новых Королевств наши герои не самые крепкие и бывалые?

Охота за епископом

Король-папа изгнал принца-епископа Тристана де Ренара, обвинив его в ереси, симпатиях к Московскому патриархату и присвоении средств имперской казны. В ту же ночь Тристан, прихватив с собой столько золота и долговых обязательств, сколько смог унести, сбежал из Ахенского собора, пытаясь уйти как можно дальше от длинных рук Константина II. Прошёл слух, что Тристан направляется в Архангельский город, чтобы обосноваться на самом краю известного мира, но за его голову назначена столь огромная награда, что даже там он не может себя чувствовать в безопасности от агентов империи.

По следам Священного колеса

Священное колесо — зловещее тайное общество нечистых, которое поставило своей целью убийство всех чистых людей — кажется, находится на грани уничтожения. Но один из его дьяконов сейчас направляется ко двору Эрлик-хана, чтобы заключить союз с владыкой Орды. Неважно, чего хотят и что собираются предложить богу смерти эти еретики — их необходимо остановить прежде, чем они доберутся до Золотой Орды.

Сокровища Чингиз-хана

Весьма вероятно, что сокровища Чингиз-хана — крупнейшая коллекция золота и драгоценных камней за всю историю человечества. Никому в точности не известно, где был похоронен этот легендарный военачальник, но его могила, охраняемая смертоносными ловушками и стаями нежити, должна находиться где-то на бескрайних просторах Татарии, между королевством Пресвитера Иоанна и Китаем. Похоже, что женщина из Старой Венеции по имени Илер фон Ашенбах владеет картой, на которой указан путь к гробнице и золоту, но кто осмелится пересечь границы известных земель и отправиться на поиски этих несметных сокровищ?

Авантюрист, пришедший с холода

Персонаж игрока может быть странствующим по Руси героем из Новых Королевств Запада, а может наоборот оказаться старцем, казаком или иеромонахом, который путешествует по итальянским синьориям или по границам Империи. Вот несколько идей:

На задании от Екатерины

Екатерина Строганова происходит из влиятельного купеческого рода Строгановых. Она занимается подготовкой экспедиций на восток, за Арктическое море, и поддерживает связи с западными банкирами и торговцами. Екатерина часто посылает представителей ко двору Милицы Карнштейн, в Козерту, или во дворцы французских и сардинских Юстинианов. Посланцам Екатерины всегда щедро платят, путешествуют они в роскоши, а её посольства принимают даже самых экзотических гостей — при условии, что те хранят верность своей покровительнице.

Солнце Амальфи

Благодаря делегациям русичей и своим многочисленным торговым складам Амальфи — один из наиболее важных городов для купцов Новгорода и Плескова. Путь из Руси к центру Средиземноморья обычно долог и опасен. Те, кого посылают туда, зачастую проводят многие годы, странствуя по Италии и Средиземноморью и выполняя самые разнообразные поручения своих покровителей.

Посещение центров культуры и искусства

Русским изобретателям, художникам, священнослужителям, ремесленникам и алхимикам зачастую кажется, что они живут на самом краю мира, и нередко они с интересом поглядывают на крупные ремесленные лавки и художественные мастерские Запада, итальянские лаборатории, школы искусства во Франции и Гранаде, университеты средиземноморских халифатов и монастыри тевтонских философов.

Поэтому русские князья и покровители иногда отправляют в Новые Королевства учёных, монахов и художников, чтобы те освоили секреты и техники западных мастеров и спустя долгие годы принесли их обратно на Русь. На самом же деле многим подобным путешественникам настолько нравится новая среда, что они в итоге так и не возвращаются.

Наёмники

Оказалось, что служащие русским князьям казаки — не менее доблестные и умелые бойцы, чем немецкие ландскнехты, итальянские compagnie de ventura[1] или янычары севастопольского султана. Так что теперь некоторые отряды этих бесстрашных и несгибаемых бойцов ищут нанимателей в Старой Польше, Венгерском королевстве и странах Средиземноморья. Многие рыцари-меченосцы и мастера кулачного боя из Смоленска тоже часто отправляются на запад, обучая своему боевому искусству тех, кто больше заплатит.

1: *Наёмные войска*

Паломничество к реликвиям

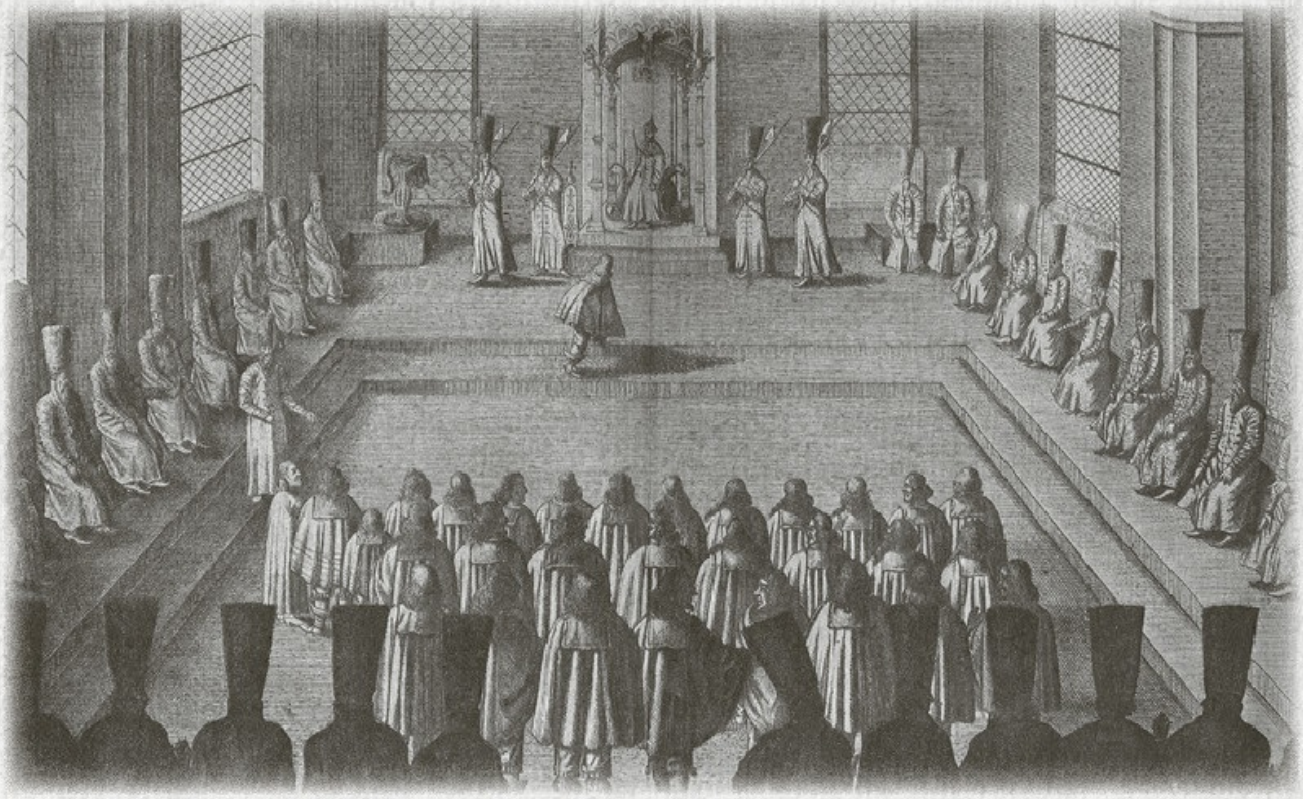
Старцы и иеромонахи трепетно почитают реликвии, святых людей прошлого и так называемых мировлитов. Поэтому многие из них отправляются в Святую Землю и в самые значимые для христианского мира города, разыскивая священные тексты и реликвии, чтобы оценить их, приобрести и забрать домой. Несмотря на разногласия венгерской и французской церквей, эти священнослужители зачастую получают право свободного прохода и приют в местных монастырях и аббатствах, где обмениваются знаниями с местными монахами.

Дочь богатыря

Никита Старейший — пожилой и мудрый богатырь, которого до сих пор помнят и любят по всей Руси за все подвиги, что он совершил в своей юности. Этого легендарного героя былых лет по-прежнему слушаются и почитают. Лишь одно омрачает мирную старость Никиты: несколько лет назад его младшую дочь Ольгу похитили турки и продали в Алжир. Это всё, что Никита узнал у работорговцев, но ринуться на поиски дочери сразу он не смог. Теперь, сосватав всех остальных своих дочек, старый богатырь хочет отправиться в последнее приключение на край света в поисках своей Ольги. Кто станет его спутником?

Всемирный собор

Хотя русские княжества официально не принимали участия в первых встречах Всемирного собора, многие князья сейчас думают о том, что пора заявить о себе, чтобы не упустить шанс заключить выгодный союз или соглашение. Чтобы быть представленными на соборе, Москва, Смоленск, Новгород и Астрахань отправили своих послов в место его проведения.



Интриги в Москве

Москва — самый крупный русский феод. Его границам не угрожают налётчики и отбившиеся от стаи мертвецы, зато здесь хватает внутренних опасностей и заговоров.

Мятежные князья

Не всем по нраву ежовые рукавицы, в которых Москва держит свой феод. Во многих княжествах древние рода разгневаны порядками Ивана III, которые насаждают его чёрные волкодавы. Мятежных бояр возглавляет ростовский князь, в городе которого уже давно проводятся тайные встречи заговорщиков. Великий князь и чёрные волкодавы прекрасно осведомлены об этой проблеме и ждут лишь подходящего момента, чтобы нанести удар. В точности как и мятежники.

Иван Грозный

Иван Грозный, внук Ивана III, занимающий весьма устойчивое положение в порядке наследования — молодой, горячий и амбициозный княжич, который готов на всё, чтобы как можно скорее заполучить московский престол. Пускай он тщеславен и хитёр, Иван остаётся всего лишь мальчишкой. Однако у него есть множество тайных союзников, поддерживающих его амбиции. Для чёрных волкодавов Иван — способ увеличить их политическое влияние, венгерские стригольники предложили ему свою поддержку в обмен на терпимость к нечистым, а упырическая церковь, как и многие бояре Московии, рассматривает союз с ним как хороший способ накопления богатства и власти. Иван Великий знает об этой ситуации, но пока не решил, как обойтись со своим внуком.

Князь Горка

Князь Горка, посол Ладислава Кана, короля Венгерского, живёт в красивой усадьбе, расположенной сразу за стенами Москвы. Этот невероятно богатый и загадочный дворянин лично ведёт все переговоры с Московией. Великий князь Иван III высоко ценит его, несмотря на мнение народа, который побаивается этого мрачного нечистого, являющегося к тому же заклятым врагом московского патриарха. Горка — тайный посредник Ладислава Кана в московском феоде, замышляющий вернуть власть боярам, использовав Ивана Грозного и чёрных волкодавов или организовав государственный переворот.

Третий Рим

После падения Константинополя Москва стала сердцем православной веры и одним из главных мировых центров христианской церкви. Московские патриархи на протяжении многих лет старались прославить «Третий Рим» как святой город, а Иван Великий всячески поддерживал их в этом начинании, прекрасно осознавая фундаментальную роль религии в управлении народом. Тем не менее авторитет московского патриархата подорвало распространение старцев, появление первых упырических сообществ, стригольничья ересь и еретическая философия Захарии Матрежского. Все верные патриархату священнослужители и иеромонахи обязаны предоставлять сведения о врагах Церкви и любыми способами противостоять еретикам

и нечистым. По этим причинам патриарх Макарий — заклятый враг Хози Кокоса, советника Великого князя, и Ивана Грозного, которого тайно поддерживает упырическая церковь.

Реликвии и святые

Недавно на Руси был основан орден иеромонахов, цель которого — исследовать загадку мировлитов, людей, источающих аромат святости, чьи тела ещё при жизни выделяют манну. В том, что касается этого феномена, Русь, кажется, одарена Господом: подобной необычайной способностью обладают многие простолюдины, старцы и скоморохи. Чтобы отыскать таких людей и подтвердить их чудотворную природу, иеромонахи странствуют из одного конца страны в другой и даже отправляются за её пределы. Многие оказываются шарлатанами, но тех, кто в самом деле способен выделять манну, забирают в Андроников монастырь в Москве, где базируется орден. Эта святая обитель хранит самое большое собрание священных текстов на Руси и крупнейшую в мире коллекцию содержащих манну реликвий, среди которых особенно выделяется Спас Нерукотворный — невероятно древний образ Христа. Также здесь расположены лаборатории иеромонахов, а некоторые говорят, что в глубинах монастыря есть темницы, помещения для «особых» экспериментов, массовые захоронения, некрополи и крематории, и что не все святые находятся здесь по собственной воле.

Хозя Кокос

Один из самых доверенных советников Ивана III, Хозя Кокос — богатый хазарский делец, иудей, нечистый, приверженец идей Захарии Матрежского, философ, проповедующий мир и дружбу среди всех народов. Подозревают также, что он один из предводителей Каландарии. По совокупности этих причин его ненавидит большинство ключевых фигур Московского княжества. Несмотря на довольно противоречивую личность и роль, Хозя Кокос — мудрый советник, преданный своему государю и весьма опытный в управлении феодом. Поэтому Иван III доверяет ему и свою жизнь, и ключи от Московии. Возможно, с самого начала Хозя преследовал именно эту цель.

Странная пара

На протяжении многих лет Иван III приглашал в Москву западных архитекторов, изобретателей и художников, чтобы те строили дворцы, создавали великие произведения и учили местных жителей наукам и искусствам. Самый знаменитый среди этих гостей — Аристотель Фьораванти, великий зодчий, учёный и изобретатель итальянского происхождения, а самый одарённый и неоднозначный — подозрительный турок Мехмед Сани. Несмотря на противоположность характеров, долгожитель Фьораванти и мрачный замкнутый Сани — близкие друзья и благодаря щедрому покровительству Великого князя недавно сообща открыли собственную лабораторию. Они не делают тайны из того, что предприятие ориентируется на достижения флорентийца Леонардо да Винчи и великие традиции турецких инженеров и алхимиков. Сейчас там производятся многие чудеса техники — в основном, приспособления и инструменты, движимые силой пара, а также новые алхимические препараты.

Поиски Тамерлана

Недавно некоторые хронисты и исследователи прошлого вместе с небольшой группой купцов и бояр пролили свет на победы Тамерлана над Золотой Ордой во время Ре-

конкисты. В итоге этот древний военачальник для многих предстал героем, и ходят слухи, будто он по-прежнему жив и находится в далёком Самарканде или в каком-то другом татарском поселении. Люди считают, что этот татарский герой может стать ключом к окончательной победе над Ордой, и многие голоса призывают отправить тайный отряд в те края, чтобы собрать сведения о Тамерлане или даже наконец-то разыскать его.

Солдаты Сатаны

Пользующиеся дурной славой чёрные волкодавы — самое страшное войско Руси. «Солдаты Сатаны», как их кличут — на самом деле своего рода тайная полиция, шпионы и убийцы, воинство, основные задачи которого состоят в уничтожении мертвецов и преследовании инфекторов, еретиков и врагов Московии. Несмотря на их мрачную славу, во многом именно благодаря чёрным волкодавам Великое княжество Московское остаётся сильным, безопасным и защищённым феодом, ведь среди опричников хватает и просто умелых и опытных воинов. В настоящее время чёрные волкодавы расправляются с заговорами знати и выслеживают колдунов и стригольников, «пытающихся подорвать дух Московии». Нередко они выполняют поручения за пределами феода, где их можно встретить в компании любых путешественников и авантюристов, даже тех, кого в иных обстоятельствах опричники стали бы преследовать.

Нижний Новгород

Не так давно Нижний Новгород, расположившийся в месте слияния Оки и Волги, превратился в один из самых важных городов Московии, поскольку является сразу и речным портом, и наблюдательным пунктом, позволяющим следить за происходящим к востоку от Волги. Большей частью здешней торговли управляет семья Строгановых, а речные дозоры предотвращают нападения ушкуйников. Великий князь поручил опытному итальянскому архитектору «Mastro Pietro» возвести внушительные фортификации на холме над городом, и сегодня здешний кремль, получивший купленные в Плескове орудия, — один из самых неприступных и мощных среди кремлей Руси. Кроме того, князь позволил астроному и изобретателю из Дамаска построить обсерваторию на вершине самой высокой городской башни, чтобы изучать звёзды (и следить за перемещениями Орды). Благодаря семье Строгановых и многочисленным купцам, изобретателям, художникам и учёным сегодня Нижний Новгород — культурная и научная столица Московии.

Новгородский базар

Новгородская земля — один из самых богатых, открытых и красивых феодов Руси. В его сердце расположился прекрасный базар, тянущийся по улицам и кварталам пяти городских районов-концов. Это лучшее место, чтобы послушать сплетни или узнать о грозящих региону опасностях.

Торговая сторона

Город делит надвое река Волхов. Обе половины Новгорода окружены стенами и соединяются большим мостом. Городские ворота открываются на рассвете и запираются на закате. Излюбленное место купцов и путешественников — Торговая сторона, прилегающая к речной гавани и складам. Каждый день сюда являются ремесленники, купцы и крестьяне, чтобы продать свои товары, найти заказчиков или нанимателей. Однако самые важные сделки (крупные заказы на меха, мёд, воск и смолу) всегда заключаются не на улицах и площадях, а в хоромах купцов. Здесь весьма распространён торговый шпионаж — это практически обязательная деловая практика; все состоятельные дельцы, местные и иноземные, ищут любого, кто сможет стать их глазами, переписывать купчие и учётные книги под покровом ночи и проникать в помещения различных торговых гильдий, чтобы подслушивать разговоры.

Кроме того, рынок — это место, где можно встретить паломников, пророков и авантюристов, готовых рассказать о своих невероятных приключениях и странствиях по Святой Земле, необъятным просторам Татарии, по Шёлковому пути или вдоль здешних крупных рек.

Череново вече

Городское вече обычно проходит на Торговой стороне, в одном из главных и самых людных мест города. Двор, где оно проводится, устроен так, чтобы легко вместить высокие кресла участвующих бояр и трибуны. Здешняя почва смешана с камнями, костями, человеческими и лошадиными черепами. Эти останки мертвецов, их кошмарных скакунов и налётчиков, что постоянно нападали на город, навсегда заключили в земле, чтобы напоминать о подстерегающих за городскими стенами опасностях и о том, что феод стоит на силе его войска и на прошлых победах.

Европейские дворы

Расположенные на Торговой стороне европейские дворы занимают целый городской район. Здесь обитают сотни чужестранцев — в основном итальянские, французские и немецкие путешественники, купцы, послы и искатели приключений. Здесь в ходу флорентийский язык и флорины, и человек с Запада всегда сможет найти себе работу.

Скомороший царь

Новгород считают столицей скоморохов, и городские площади и улицы каждый день оживляются благодаря этим насмешливым шарлатанам и жонглёрам. Раз в году, во время праздника Масленицы в городе проходит долгая ярмарка, привлекающая скоморохов, котляров и енишей со всей округи. В это время Новгород предаётся разудалым пирушкам, азартным играм и задорным игрищам, смотрит необыкновенные представления и, наконец, проводит выборы скоморошьего царя, который получает щедрые подарки и покровительство городского посадника.

Царь Вотоломон[1]

Помимо прочего, Новгород знаменит своими многочисленными банями и их чистотой. Баня — нечто среднее между парилкой, корчмой, здравницей и игорным заведением; это место, где можно выпить, подышать ароматическими травами, перекусить, получить расслабляющий массаж, поболтать и сыграть в дюжину азартных игр. «Царь Вотоломон» — одно из самых знаменитых и дорогих заведений подобного рода, посещают которое в основном только ушкуйники да их товарищи. Это превосходное место для искателя приключений, чтобы подслушать чужие разговоры или найти работу.

Чудище в Волхове

Новгородские рыбаки, пираты и речники даже в сотнях вёрст от дома готовы справиться с любой опасностью. Однако ходят слухи, будто в самом сердце их родной земли, в водах Волхова, поселился ужасный зверь. Это чудище — существо неведомое и загадочное. Говорят, якобы это осётр, только двадцати шагов в длину, или страшный вопящий угорь, или даже речной змей. Какова бы ни была его природа, за последние годы чудовище видели неоднократно, но так и не сумели поймать.

Тень тысяцкого

Новгородский посадник управляет городом и прилегающими землями, руководит торговыми делами, а тысяцкий — защищает горожан, организует уличные дозоры и собирает подати с бояр и простого люда. Нынешний тысяцкий — неприветливый, хмурый человек, и говорят, что его как-то шантажируют, вынуждая делать одолжения, плохо сказывающиеся на отношениях с местной знатью.

Потерянная застава

При помощи эмиссаров тысяцкого Новгород заполучил власть над несколькими заставами, разбросанными по морозным северным землям и степям Татарии до самых восточных склонов Уральских гор. Подобные заставы — крошечные шахтёрские или торговые поселения, укреплённые хутора, которые защищают мелкие отряды вооружённых людей, но каждый подобный городок обладает собственным назначением и ценностью. С одной из таких застав уже довольно давно перестали приходить поставки руды и какие-либо известия, и сейчас возникла необходимость послать туда людей, чтобы проверить, что происходит. Многие боятся, что с заставой случилось нечто ужасное — на неё напал Степной волк, курганы или даже один из ханов Орды.

1: Персонаж из «Голубиной книги» и «Повести града Иерусалима».

За стенами Плескова

В настоящее время Плесков — один из самых укреплённых и неприступных городов Руси, а кроме того — индустриальный центр, принадлежащий Ганзейской лиге. Но приключения можно найти даже в его стенах.

Границы лиги

Плесков принадлежит Ганзейской лиге и является одним из самых крупных и далёких городов союза на северо-востоке. По этим причинам он стал важнейшим центром, где ведут торговлю мехами, янтарём, солёной рыбой, чёрным порохом, оружием, различными приспособлениями и устройствами, которые отсюда попадают в Москву и Новгород. Как и в Новгороде, в результате соперничества и столкновения интересов влиятельных купцов здесь часто происходят тайные стычки и ведётся не самая законная деятельность. Плесковский бургомистр и его стрельцы не допускают конфликтов в самом городе, и это означает, что всю грязную работу приходится с крайней осторожностью делать за городскими стенами.

Стригольничья ересь

В Плескове распространено множество различных религиозных течений, принесённых сюда русскими и ганзейскими купцами и путешественниками. Самое подозрительное и бунтарское среди них — вера стригольников, которую Московский патриархат считает ересью. Стригольники — земледельцы, ремесленники и мещане, не одобряющие роскошь и привилегии духовенства. Они исповедуют свободную от всякой иерархии форму христианства, ратуют за реформу церкви и поддерживают любые восстания бедняков против богачей и угнетателей.

Стычки, происходящие в результате самых громких действий секты, становятся всё более и более ожесточёнными, но даже самые верха духовенства смотрят на стригольников сквозь пальцы, как на средство подгрести под себя больше влияния и освободиться от власти Московского патриарха. Вместе с тем стригольники тайно получают поддержку, советы и помощь из Матреги от последователей Захарии де Гизольфи, цели которого по-прежнему остаются неизвестны. Однако не так давно бургомистр заявил, что любая угроза миру, исходящая от стригольников, будет утоплена в крови, и город превратился в готовый взорваться пороховой бочонок.

Плесковский волк

К несчастью, даже пяти колец стен оказалось недостаточно, чтобы удержать Чуму за пределами Плескова. На протяжении последних лет неизвестное зло поражает город каждые несколько месяцев, и никто, даже весь стрелецкий гарнизон, не может положить этому конец. Это загадочное, но от того не менее реальное явление назвали «Плесковским волком», потому что на некоторых разодранных и заражённых Чумой телах остались следы волчьих клыков… только принадлежат они, судя по всему, волку с челюстью величиной с лошадиную.

Волк нападает по ночам, приблизительно раз в месяц. Он утаскивает прочь ничего не подозревающую жертву, солдата на посту, например, или убивает и пожирает её прямо на месте. Все найденные после нападения трупы были

заражены странной формой Чумы, а это означает, что Волк должен быть неким разумным и злобным чумным отродьем, скрывающимся в городе. Некоторые считают, что Волк совершает нападения и за пределами городских стен, и что исчезновение в окрестностях нескольких дюжин путешественников следует записать на счёт этого хитрого и неуловимого врага.

Затерянная лаборатория

В Плескове полно мануфактур, алхимических лабораторий и плавилен, машинерия которых приводится в движение с помощью заводных сундуков, заряжаемых на многочисленных водяных мельницах в окрестностях города. Несколько десятков лет назад одна из городских лабораторий собирала подобные заводные сундуки и различные механизмы. Однако во время ужасного пандемониума весь район сгорел в огне, и на его руинах были построены новые здания. Какая-то часть подвала той лаборатории, затерянная под руинами и новыми постройками, сохранилась до сих пор. Одному лишь Господу ведомо, что может там обитать.

В холодном северном сиянии

Некоторые сказания севера рассказывают о чудесном самоцвете, который создал бог зимы, чтобы направлять людей в темнейшие ночи и напоминать им о своей доброте. Этот миф аллегорически рассказывает о Полярной звезде, но некоторые считают, будто в северных пределах мира, в сияющей пещере средь морозных вершин можно найти настоящий самоцвет, зовущийся «Полярным алмазом» или «Румяным яблоком». Алхимик Тирос Праге[1] собирается организовать экспедицию в эти земли, лежащие за царством загадочной Снежной Королевы, чтобы разыскать кристалл. Самоцвет, помимо невероятной ценности, похоже, обладает какими-то особыми алхимическими свойствами.

Пиковая дама

Несколько месяцев назад в Плесков прибыла загадочная знатная чужестранка, известная под прозвищем Пиковой Дамы. Её любимое времяпровождение — игра в карты на званых вечерах или в любом игорном заведении города. Поскольку она необычайно умелый и везучий игрок, многие решили, будто Пиковая Дама заключила договор с Дьяволом, и теперь почти не осталось тех, кто готов бросить ей вызов. Даме наверняка интересно будет сыграть в карты с героями, и на кону окажутся такие ставки, при которых они не смогут позволить себе проиграть.

1: Отсылка к персонажу Tyros Prahe из немецкой игры Das Schwarze Auge — знаменитому алхимику, известному своими экспедициями, целью которых является поиск полярных кристаллов. В свою очередь, образ персонажа DSA основан на реальной исторической личности знаменитого астронома и алхимика Тихо Браге.

Заводные сундуки

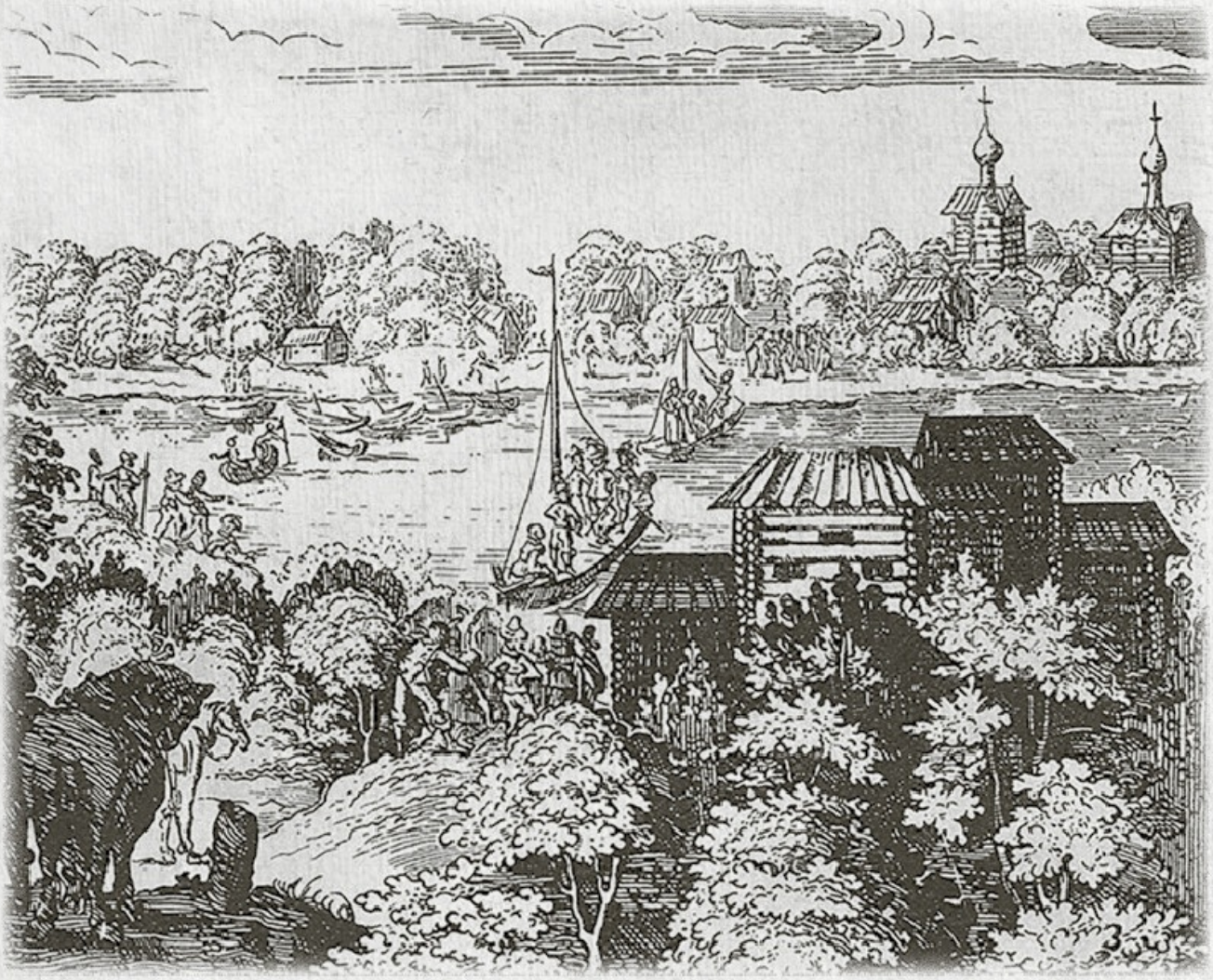
Своим устройством заводной сундук похож на механические часы. Внутри его корпуса установлено множество пружин, шестерёнок, балансиров и других подобных деталей. Они способны накапливать огромный запас хода, чтобы затем приводить в движение другие механизмы. Пружины этих сундуков взводятся при помощи мельниц, поскольку их жёсткость на несколько порядков превышает таковую у часовых.

Гавань Архангельска

Архангельск — последний настоящий город, в который попадает путешественник, прежде чем оказаться на безграничных просторах северной Татарии, Сибири, земель финнов и карелов. Эти пустынные, безлюдные края и широкий северный океан — обитель диких зверей и опасных хищников. Гавань Архангельска — отправной пункт наиболее опасных и суровых экспедиций, обещающих множество возможностей самым решительным из героев.

Левиафаны, бегемоты и чёрные олени

Когда дело касается русской глуши, лучшие проводники, которые могут сопровождать вас на поиски древних бегемотов — это поморы. Поморы владеют секретами охоты на настоящих левиафанов — великих арктических китов. Они способны вовремя заметить и одолеть белого мертвеца и могут справиться даже с чудовищным чёрным оленем. Любой, кто находится в поиске острых ощущений



и готов столкнуться с тяготами этих беспощадных земель, может испытать удачу, приняв участие в поморской охотничьей экспедиции.

Неизведанный Восток

Все поморские пути ведут в Архангельск. Наиболее интересные среди них — те, что следуют морозному побережью Сибири до самых отдалённых поселений, а потом пересекают загадочный восточный океан, достигая легендарной Ежовой бухты. Любые путешествия по этим маршрутам оплачивают Строгановы, которым всегда нужны воины и авантюристы для отправки в экспедиции к дальним пределам известного мира. В гавани Архангельска, прямо перед Строгановским дворцом, всегда можно найти купца, нанимающего людей для отправки на другой конец Азии с первым же отплывающим туда кочем.

Монастырь беглецов

Михаило-Архангельский монастырь, который неоднократно расширяли и перестраивали — один из важнейших центров Архангельска и определённо самый известный его символ. В настоящий момент монастырём управляют старцы, а именно — самый знаменитый и могущественный из них, Серафим Радонежский, обложивший десятиной окрестные деревни. Серафим по-прежнему позволяет монастырю принимать изгнанников и разыскиваемых, но превращает их — добровольно или принудительно — в слуг и подручных, которых использует во время проводимых в монастыре таинственных и зловещих ритуалов. Сегодня под началом знаменитого Серафима находится нескольких дюжин старцев, сотни слуг и нескольких тысяч верующих. Власти Архангельска, московское духовенство и даже сами Строгановы смотрят на эту ситуацию со всё возрастающей тревогой. Что в действительности происходит внутри монастыря? Кто такой Серафим и какова его роль на самом деле? Что задумал Чёрный царь старцев? За ответы на эти вопросы многие готовы платить чистым золотом.

Морозки и Белая Орда

В то время Темнейшего века чудовищная орда — не Золотая Орда Эрлик-хана, но другая, не менее ужасная, — опустошила северные земли Руси. Как правило восставшие мертвецы не переносят низких температур, которые замораживают и и лишают их подвижности до наступления более тёплой погоды. Но существуют необычные отродья, именуемые белыми или морозными мертвецами (в землях Кальмарского союза их кличут драуграми, а на Руси — морозками), которые справляются со снежными бурями и суровыми холодами. Легендарная Белая Орда состояла из тысяч морозных мертвецов и опустошила множество ничего не подозревающих деревень. Сейчас Белая Орда стала просто мрачным преданием, но некоторые морозки — белые мертвецы, которые лежат, выжидая, в снегу или блуждают в ночи в поисках человеческого тепла, чтобы прокормиться, — ещё остались, особенно в регионах под властью Архангельска.

Холм мертвецов

Небольшая деревенька Холмогоры, находящаяся под властью Архангельска — это место, где можно повстречать представителей всех северных народов: карелов, финнов, савиров. Сама деревня названа в честь места, где случилась большая битва между Белой Ордой и союзом северных племён. Отсюда можно отправиться на исследовательские миссии по всем северным территориям Руси, напри-

мер, в Сибирь — искать кости древних бегемотов, населявших некогда эту область.

Также Холмогоры известны своими искусными ремесленниками, вырезающими из кости невероятно красивые, хотя зачастую и зловещие, предметы. По слухам, некоторые нечистые ремесленники обращаются за вдохновением к замёрзшим останкам Белой Орды, чтобы создавать прекрасные, хоть и представляющие опасность предметы из чёрных костей мертвецов. Подобные пугающие шедевры втайне приобретают купцы на службе Строгановых, перепродавая их впоследствии богатым коллекционерам со всего мира — например, обладающим изощрённым вкусом упыристам из Венгрии.

Золото Строгановых

Семья Строгановых, состоящая по большей части из нечистых, владеет столь многими сокровищами, товарами, землями и дворцами, что может дать фору крупным русским княжествам. Строгановы руководят торговым предприятием с филиалами по всему региону и представительствами по всему миру. Члены семьи связаны очень крепкими узами и трудятся вместе на своё общее благо. За поставки на Восток и связи с Новыми Королевствами Запада отвечает Екатерина Строганова. Её сестра Елена управляет усадебным хозяйством и личным воинством Строгановых. Юная Анна питает самый искренний интерес к различным изобретениям, приспособлениям и автоматам и на протяжении нескольких лет работает над проектом философского андроида, подобного тем, что создают тевтонские монахи-спагиристы. Старый Виктор, их двоюродный брат, отвечает за все дипломатические отношения с русскими князьями и распоряжается семейным доходом.

У Строгановых хватает врагов, ведь они открыто поддерживают нечистых, хотя и остаются в стороне от мрачной упырической церкви Венгрии. Попавшему в неприятности нечистому, честному искателю приключений или учёному с новой теорией или изобретением всегда найдётся какое-то поручение или место при их дворе.

Чёрный Кит

Поморам хорошо известны страшные слухи о морском чудовище Чёрном Ките — огромном левиафане, из шкуры которого торчат десятки гарпунов. Этот монстр нападает на каждый встреченный корабль. Мрачный, безумный и покалеченный капитан из Архангельска многие годы охотится за этим монстром. Он нанимает на свой корабль любых отбросов и платит им чистым золотом лишь для того, чтоб продолжать свою безумную войну против морского чудовища.

Невская крепость

Ниеншанц или Невская крепость — важная крепость Кальмарского союза и ключевой пункт для торговли и переговоров с русскими княжествами. В этих холодных землях таится множество опасностей.

Преступление и вечное наказание

Из-за отдалённости Ниеншанца, состояния крепости, неприветливых морозных пустошей, среди которых она расположена, и тревожных звуков, доносящихся из-под земли, солдаты не желают здесь служить. Поэтому в Ниеншанц попадают худшие отбросы из всех кальмарских армий, и назначение сюда рассматривается как наказание — постоянный гарнизон даже зовут «батальоном мучений». Помимо частых неприятных инцидентов в городе с участием этих жестоких и ненадёжных солдат Ниеншанц известен своей контрабандной активностью (которой занимаются сами служащие) и высоким числом дезертиров. Когда сбегает очередной солдат, остальных сурово наказывают, а в погоню посылают самых жестоких офицеров, которым положена награда за голову беглеца. Временами такие побеги подстраивают сами офицеры, чтобы подкрепить своё мизерное жалованье премией за голову какого-то неудачливого дезертира.

Рубли в Неве

Посад, нижнюю часть Ниеншанца, пересекает канал, вытекающий из Невы на последнем участке её русла. Купцы и путешественники всегда кидают в этот канал рубли, прежде чем покинуть город, тем самым прося Господа о том, чтобы никогда больше не увидеть это отвратительное, мрачное место снова. Когда вода не слишком холодная, местные уличные мальчишки ныряют в канал, чтобы достать оттуда деньги. Но иногда некоторые из них исчезают без следа.

Записки из подполья

Ниеншанц буквально стоит на костях тысяч мертвецов, останками которых вперемешку с гравием, песком и камнями засыпали болота, чтобы создать сухое основание, на котором можно будет возвести город. Многие чужеземцы считают, что стоны и царапанье, по слухам, доносящиеся из-под полов и сквозь стены подвалов — всего лишь легенда, но любой местный житель скажет вам, что в этих слухах есть доля правды. Временами, когда идут какие-то раскопки или строительство, на поверхность показываются груды костей, изломанные дохляки и ошмётки, сохранившие способность двигаться и тут же ползут к ближайшим живым существам.

Миазмы и чудовищные звери

Болота в устье Невы пропитаны Чернилами из-за тысяч захороненных там мертвецов и часто источают миазмы, заражая своими испарениями животных и паразитов. Эти мёртвые воды стали пристанищем для вопящих угрей и других чудовищных зверей, которые распространились по окрестностям до самой Невской губы, угрожая рыбакам из соседних деревень.

Серые огни

Серые огни — это необычный феномен, встречающийся в болотах вокруг Ниеншанца, когда призрачные, неровные огни, как будто даже обладающие каким-то злонамеренным разумом, поднимаются из источающих миазмы вод. Серые огни похожи на маслянистое сияние или шар, наполненный светящимися парами, и могут приближаться к путникам, чтобы взорваться рядом с ними и заразить таким образом Чумой. Несмотря на всю загадочность природы серых огней, они реальны, и чумные доктора ищут объяснение этому явлению.

Королевская академия танатологии

Широко известно, что Ниеншанц — подходящее место для изучения Чумы и мертвецов. На то есть множество причин: действующее соглашение между кальмарскими и русскими чумными докторами использовать этот город как платформу для обмена мнениями, присутствие серых огней и других относящихся к Чуме феноменов в окружающих город топях, невероятная лёгкость, с которой солдаты крепости соглашаются доставать свежих и старых мертвецов, чтобы продать на опыты. В настоящее время Королевская академия танатологии представляет собой один из немногих предметов гордости Ниеншанца, привлекая сюда студиозусов со всей северной и восточной Европы. Местным чумным докторам постоянно нужны исследователи, проводники и даже похитители трупов, поскольку солдаты становятся всё более заносчивыми и жадными. Понятное дело, что самим солдатам это совсем не нравится.

Ледяные пещеры[1]

Несколько лет назад Дмитрий Вонотар был одним из лучших магистров в академии танатологии Ниеншанца, но изыскания привели его по кривой дорожке к некромантии и вивисекции. Когда всплыли самые страшные из экспериментов Вонотара, его выгнали из академии и приговорили к смертной казни, но он подкупил стражников и сумел сбежать. Он нашёл пристанище у сангоров, ледяных варваров, что живут в землях крайнего севера. Каким-то образом Вонотар сумел завоевать их уважение и добиться покорности, и теперь живёт в Ледяных пещерах, где продолжает свои пугающие исследования. За его голову по-прежнему полагается достаточно крупное вознаграждение.

Бойцовские ямы Ниеншанца

Центр Ниеншанцкой крепости — самое прогнившее и опасное место во всей округе. Старые замковые подземелья превратили в несколько бойцовских арен, где комендант крепости Олаф Калуген организует незаконные кровавые поединки между солдатами из батальона мучений, воинами и авантюристами со всей округи и даже мертвецами и осквернёнными. Такие заморские забавы втайне пришлись по нраву многим князьям и боярам, которые с удовольствием посещают их и даже принимают в них участие.

1: Вонотар и ледяные варвары сангоры появляются в третьей книге-игре из серии Lone Wolf Джо Девера, Caverns of Ice.

Великий казанский базар

На казанский базар стекаются товары со всех земель по эту сторону Урала, чтобы потом переправиться на главные рынки Руси — преимущественно в Москву, Новгород, Плесков и Ниеншанц. Таким образом «Ворота Татарии» — один из важнейших пунктов для путешествий и приключений героев.

Ворота Татарии

В Казани очень мало христиан и католиков с Запада, зато встретить здесь посланцев Сулеймана Великолепного и купцов из восточных халифатов и эмиратов — обычное дело. Среди жителей и гостей города больше всего татар, следующее за ними место занимают русские послы и купцы. Хватает и других жителей Востока — казаков, черкесов и даже курганов. Казань — наиболее удобный отправной пункт для экспедиций в Татарию и на восток вообще. Здесь и в Сарысу можно нанять лучших проводников и охранников во всём регионе.

Братья Кроченазе[1]

Логово этой банды грабителей и негодяев, действующих в окрестностях Казани и вдоль границ Московии, находится прямо в городе. Разбойники чувствуют себя здесь в безопасности, поскольку платят людям хана, чтобы их не трогали, и внимательно следят за тем, чтобы не беспокоить стражников и не вредить интересам хана. Банду возглавляют три брата неизвестного происхождения: Ираклий, Василий и Аркадий Кроченазе. Высокий здоровяк Ираклий ведёт разбойников в битву со своим большим курганским мечом в руках; он немного туговато соображает, зато в схватке превращается в несокрушимую боевую машину. Василий — мозг банды, тот, кто ищет новобранцев, осуществляет руководство и ведёт дела со стражниками. Третий брат, Аркадий — молодой и угрюмый колдун, который поставил своё тёмное искусство и зловещую репутацию на службу банде. Кроченазе — постоянный источник проблем для купцов и путешественников, многие из которых нанимают охрану лишь из-за этой банды.

Дань

Многим интересно, как казанскому хану удаётся держать Золотую Орду подальше от городских стен. Некоторые уже угадали ответ. Раз в три месяца хан платит человеческую дань Матыр-хану[2], одному из вожаков Орды. Дань доставляют мертвецам в обговорённое место вдали от глаз горожан… несмотря на то, что последние прекрасно знают о происходящем. Размер дани — сто человек, собранных по городским темницам. Обычно это преступники, бродяги, неосторожные путешественники, взятые в плен враги и специально приобретённые с этой целью рабы. Что произойдёт, если друга наших героев схватят и назначат частью дани или если их наймут расследовать судьбу одного из пленников? И что случится, если они преуспеют и лишат Матыр-хана его жертв?

1: Ещё одна отсылка к Das Schwarze Auge, где встречались персонажи с такой фамилией.

2: Один из караогланлар, сыновей Эрлик-хана; в алтайской мифологии — бог отваги и храбрости.

Казачий район

Казань — место сбора казаков, которые не смогли найти себе нанимателя, или тех, кому нужно относительно тихое место, чтобы перезимовать. Эти буйные ватаги и их семьи занимают целый городской район — остров, который соединяет с берегом длинный деревянный мост. Поскольку казаки явились сюда тратить свои деньги и, как правило, до зубов вооружены, хан их терпит и не беспокоит. Казачий район открыт для нечистых, и Тарас Бульба со своими белыми казаками обычно появляется здесь, чтобы переждать зиму или найти работу. Кроме них, в этом районе можно встретить котляров, енишей, черкесов и скоморохов, которые уверены, что здесь их не похитят и не сделают частью страшной дани. Благодаря чувству безопасности здешние ночи кажутся более весёлыми и радостными, чем в остальном городе.

Гробница дервишей

Прямо за стенами Казани находится гробница марабута[1] — сарацинского святого, столетие назад пришедшего в эти далёкие земли, чтобы проповедовать. Привлечённые молвой о мудрости и доброте старого проповедника дервиши давно организовали вокруг этого сооружения общину, построив нечто вроде рибата (укреплённого монастыря). Помимо прочих занятий дервиши питают большой интерес к мусульманским реликвиям и стремятся побольше узнать об энохианских артефактах, что иногда встречаются в потаённых уголках Татарии или всплывают на хазарских рынках.

Синие татуировки

Живут в Казани и несколько курганов. Большинство из них — беглецы или отступники; другие настолько хитры и корыстны, что приспособились к городской жизни, чтобы искать здесь нанимателей или выполнять таинственные поручения своих скелетолюдов. Нечистая курганка, необщительная и мрачная, с отсутствующими полосами плоти по всему телу и обнажённой половиной черепа владеет небольшой лавкой. Здесь «Мать-скелет» делает татуировки, украшает тела желающих костями и металлом, продаёт свои услуги чумного доктора и запретное мастерство некромантии, а также многое другое. Мать-скелет — пугающая особа, однако ей не нужны неприятности. Если вы будете относиться к ней с уважением, то за щедрую плату она может многое рассказать о землях и секретах курганских племён или сделать вам прекрасную татуировку. Некоторые из таких татуировок действуют как пропуск среди кочевников, а другие — те, которые можно выполнить лишь на теле нечистого — двигаются сами по себе.

Говорят даже, что Мать-скелет способна помочь morituro с его агонией и превратить его в нечистого.

1: Мусульманский святой отшельник.

На матушке-Волге и других реках

Плаванье по Волге, её притокам и другим рекам — один из главных способов путешествия по русской земле. Вот примеры того, что может с вами произойти.

Нападение водяного

Спящие зимой подо льдом водяные — речные чудища — просыпаются с приходом весны. Таяние льдов делает их хитрее и свирепей обычного. Речникам стоит быть осторожнее, поскольку за излучиной их могут поджидать водяные, готовясь напасть на судёнышко и перевернуть его.

Половодье

В последующие за таянием льдов недели сила и свирепость русских рек может оказаться даже опаснее водяных. Толстые и тяжёлые льдины плывут вниз по течению и часто врезаются в лодки или создают опасные волны и водовороты. Уровень воды в реках поднимается, затапливая побережье. Все русские речники знают, что после того, как растает лёд, лучше несколько недель держаться от рек, ручьёв и берегов подальше, и что переправляться через пороги в это время практически невозможно. С другой стороны, в половодье путешественники, обладающие хорошими лодками и отточенными навыками судоходства, могут сплавиться по реке куда быстрее, преодолев вдвое или втрое большее расстояние, чем покрыли бы за такое же время в других условиях.

Речные киновии

Нечистым на Руси почти всегда не рады. Не жалуют здесь и ересь стригольников, и упырическую веру — официальную религию нечистых Венгрии и Восточной Европы. Действующий в этих краях древний закон гласит, что любой мелкий речной остров считается ничейной землёй, где нечистые могут найти себе пристанище и жить свободно. Пользуясь этой традицией, многие монахи-упыристы из Венгрии, а с ними и недавно обратившиеся основывают маленькие киновии и монастыри, открытые для любого нечистого без дома и средств к существованию. Сейчас речные киновии служат пристанищем для путешественников и местами поклонения, которые чтят даже речные пираты. Упырическая вера довольно радикальна, и поэтому чистым не всегда рады на таких островах, а присутствие большого числа нечистых поблизости может представлять угрозу.

Волна мертвецов

Все знакомые с Волгой речники боятся Волны мертвецов. Раз в год, во время половодья, замёрзшие притоки Волги освобождаются от своего ледяного покрова и покойники, заточённые прежде подо льдом, дрейфуют с течением вниз по реке. В ходе странного явления, зарождающегося обычно ниже Казани, мертвецы скапливаются на одном из участков реки, до самого последнего момента преграждая путь воде, которая потом разом освобождается и несёт их бурным потоком к своему устью. Эта огромная волна, которая собирает сотни отродий на южном отрезке русла до самой Астрахани, зовётся Волной мертвецов. Традиционно река считается пригодной для судоходства только после того, как Волна пройдёт.

Мать чудовищ

Как будто одних только водяных мало, страшная местная легенда рассказывает о Бабе Руге, Матери водяных. Охотники за мертвецами и чумные доктора слишком хорошо знают, что водяные — это схожие с утопцами осквернённые, у которых никакой «матери» нет, поскольку они не были рождены естественным путём. Но этого недостаточно, чтобы искоренить легенды о Бабе Руге — бесформенном чудище величиной с баржу, которое всплывает с речного дна, переворачивая любое встреченное судно, и хватает несчастных моряков своими уродливыми конечностями. Те немногие, кому посчастливилось пережить такое нападение, рассказывают о длинных, похожих на водоросли волосах, больших водянистых глазах и огромной пасти, полной крупных острых зубов.

Речной договор

Ни для кого не секрет, что новгородские ушкуйники, черкесы, самарские разбойники и гарнизон Сарысу заключили негласное соглашение о речном движении и сборе дани с речников и путешественников, которым необходимо попасть с одного конца Руси в другой. Как правило, самые надёжные лодочники с самыми доступными расценками — это черкесы, и на неосторожного странника, доверившегося кому-то другому, в верховьях реки могут напасть пираты, а в низовьях — разбойники. Лишь немногим известно о существовании тайного сигнала, который позволяет лодочникам избежать нападения любых возможных недругов. Этот сигнал — красно-зелёное знамя с особым символом, обозначающим слово «мертвец». Знамя говорит, что ваше задание — вопрос жизни или смерти, среди вас есть morituro, у вас есть покойные, которых надо оплакать или отомстить за них, или вы скрываетесь от закона. Злоупотребление этим сигналом считается бесчестьем и позволяет другим речникам утопить нарушителей в реке и забрать их имущество.

Государыня Самары

В настоящее время Самарой правит Халима-хатун, у которой, как утверждают, западный склад ума, а сама она ведёт род от пресвитера Иоанна. Эта благородная воительница и авантюристка заняла престол, после череды отвратительных предательств и достойных мелкого жулика приключений выйдя замуж за старого хана. Под её началом город благоденствует, а карманы и животы здешних разбойников не пустеют. У неё есть целый гарем мужчин-любовников, а многие знатные господа и вожди из этих земель просят её руки, но Халима не собирается соглашаться на такие просьбы — по крайней мере, пока. Фактически, ей постоянно требуются иноземцы и авантюристы, чтобы держать городских правителей в узде.

Жёлтый город

Казань — «Ворота Татарии» и базарный город, а Сарысу —«Жёлтый город», укреплённое татарское поселение на Волге. Сарысу куда меньше Казани, а его экономика основана на специфических промыслах: работорговле, переправе путешественников, сопровождении лодочников, дублении кожи и мехов, серных лабораториях. Сам город и текущая мимо река называются так именно из-за этих лабораторий, которые сливают в воду отходы производства. Из-за алхимических лабораторий и дубилен городской воздух наполнен неприятными запахами, и над Сарысу часто висит жёлтый туман. Мануфакту-

ры не принимают никаких мер, чтобы избежать этого загрязнения, выпуская испарения и выбрасывая шлаки в самом центре города. Алхимики Сарысу — одни из самых умелых и прославленных на Руси, и многие их секреты связаны с серой и её применением.

Экспедиции в Татарию

И в Казани, и в Сарысу можно найти проводников и охранников, готовых сопровождать путешественников в Татарию, но есть важное отличие: казанские проводники и охрана надёжны, эффективны и привыкли иметь дела с зажиточными купцами… и берут немалую плату за свою службу. В Сарысу вас ждёт второй сорт: возчики и всадники здесь дешевле, но менее надёжны. Они хорошо знают местность, но если дела пойдут плохо, предадут нанимателей, не моргнув и глазом. Конечно, ни один достойный своего имени татарин не нарушит данного единожды слова, но трюк в том, чтобы уделять самое пристальное внимание тому, что вам на самом деле обещают. Каждое слово должно быть тщательно взвешено, а переговоры могут продолжаться много дней подряд.

Утраченная столица ханов

Между Сарысу и Астраханским феодом, прямо на границе последнего, располагается мифический Сарай, Золотой город ханов. До Чумы здесь обитали сотни тысяч жителей, здесь оканчивался Шёлковый путь, это была столица крупнейшего ханства во всей мировой истории. Горожане разрушенного и опустошённого Эрлик-ханом Сарая стали частью устрашающей Золотой Орды, свирепствующей на востоке. Теперь мраморные дворцы и высящиеся мечети города медленно погружаются в грязь болот, а его несметные богатства затеряны между поросшими кустарником берегами, что кишат мертвецами и змеями. В Сарае полно мертвецов, чудовищных зверей и осквернённых, и в настоящий момент ни у кого нет средств или желания отбить и очистить город. Несмотря на это, самые отважные из искателей приключений могут отправиться сюда, надеясь заполучить часть многочисленных сокровищ, которые Сарай по-прежнему прячет в своих глубинах.

Священная гора

В нескольких дюжинах вёрст от Сарысу располагается «священная гора» Богдо — невысокий красный холм, изъеденный пещерами и гротами. Местные жители и путешественники считают Богдо священным, поскольку по какой-то неизвестной причине мертвецы никогда сюда не приходят. Если верить кочевникам, на вершине горы живёт бог, который защищает её, но алхимики считают, что холм покрыт особыми солями, в значительных количествах обладающими аналогичным манне эффектом. Алхимики Сарысу извлекают эти соли из камней, которые можно найти на поверхности озера у подножия горы, и используют их для приготовления лекарств, которые, как считается, способны существенно облегчить участь morituro.

Per aspera ad Astrakhan

Век назад эти земли опустошила сначала Золотая Орда, а потом военные кампании, которые вёл против Орды Тамерлан. Здешние деревни были разрушены, поля заброшены, и на десятки лет местная столица стала Городом Скорби. Во второй половине пятнадцатого столетия Махмуд бен Кучук, беглый принц без земли, которую он мог бы назвать

своей, отвоевал город и прилегающие территории, создав ханство, которое и поныне остаётся сильным и процветающим. Сегодня Астрахань владеет очищенными от мертвецов плодородными землями, процветающими деревнями, крупными стадами, рассекающими Каспийское море лодками и парусниками. Астрахань поддерживает дипломатические отношения с севастопольским султаном, Великим князем Московским и великим магистром дамасских госпитальеров. Сам город сегодня преуспевает и славится своим сукном, ляпислазурью и другими сокровищами, что попадают сюда по начинающемуся здесь же Шёлковому пути. Любой авантюрист, желающий отправиться на восток по этой караванной тропе, может договориться с каким-нибудь купцом и сопровождать его в экспедиции. Долго ждать не придётся.

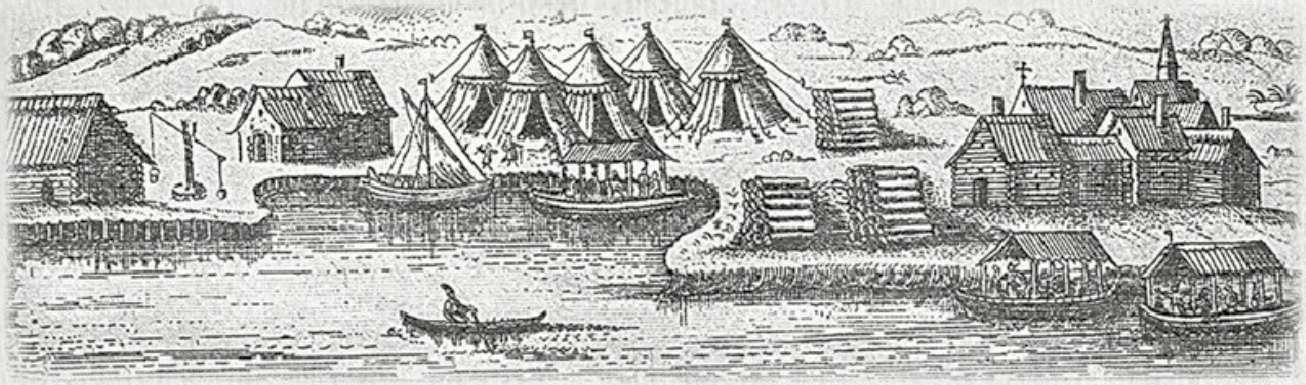
Истинные государи Астрахани

Верящие в существование Каландарии называют Астрахань её главной обителью, что, по сути дела, правда. Хазары более-менее открыто контролируют весь феод: базар и тамошнюю торговлю, ханский дворец и сокровищницу, всю торговлю с западом, сделки вдоль Шёлкового пути. Всем этим напрямую и посредством тайных союзов управляют хазарские судовладельцы, ростовщики и купцы, коммерческие предприятия которых простираются до самой Серриндии и даже Гибралтара. Именно здесь находятся неизвестные безликие предводители этого тайного общества вместе с загадочной предводительницей хазарского народа, прекрасной принцессой Атех. Хазары под руководством Каландарии — настоящая сила, отвечающая за процветание региона, реконкисту Астрахани и даже кампании Тамерлана, а также текущую стабильность Руси в целом. Очень немногие готовы бросить им вызов, но все, включая союзников, хотели бы знать, каковы истинные цели хазаров и куда конкретно направляются тайные экспедиции в Татарию, которые они финансируют.

Последний караван в Кантипур[1]

Шотландский дворянин Эндрю МакЛауд прибыл в Астрахань, чтобы организовать экспедицию на Дальний Восток и разыскать таинственный город, стоящий среди высочайших в мире гор. МакЛауд в скором времени отбудет по Шёлковому пути, следуя карте и старинным преданиям, и любой авантюрист может присоединиться к нему и его прекрасной дочери Лилит.

1: Сегодня — Катманду.



Матрега, Ворота Руси

Этот город под владычеством де Гизольфи и его окрестности считаются «Воротами Руси», космополитическим феодом, открытым для всего мира. Путь через множество приключений здесь открыт для всех. Даже просто пересекая городские ворота, вы можете оказаться в опасности или угодить в авантюру.

Город сект

Матрега известна под многими именами. К примеру, её также зовут «Городом философов». Однако не все знают, что это ещё и «Город сект», поскольку у огромного числа оккультных орденов и тайных обществ здесь есть свои ячейки или места собраний. Дьяконы Священного колеса используют Матрегу как отправной пункт своих попыток добраться до Золотой Орды; Каландария контролирует здешний базар и киммерийский рынок, поддерживая связи со Школой ночи и Вассалами любви; Орден дракона и Орден святого Георгия ведут здесь свою тайную войну; Официум Тенебрарум, Золотая милиция и фемические суды следят за цветущими еретическими культами и философскими течениями; розенкрейцеры встречаются здесь с представителями различных восточных сект, чтобы выведать у них тайны медитации и мистицизма. Эта невероятная смесь культов, философских течений и тайных обществ сейчас превратилась в бурлящий котёл, в котором по множеству причин могут оказаться и герои.

Ересь Захарии

Городской правитель Захария де Гизольфи — человек просвещённый, настоящий государь-философ, и феод без всякого сомнения обязан процветанием именно ему и его семейству. Захария — близкий друг Сулеймана Великолепного, принцессы Атех и многих правителей Запада. Эти связи во многих отношениях служат ему надёжной защитой. Но в последнее время Захария ведёт опасную игру, поддерживая русские ереси и крестьянские бунты, публично провозгласив о своей дружбе с хазарами и не скрывая связей с Каландарией, равно как и намерений построить королевство всеобщей любви и братства для вольнодумцев, эстетов и гуманистов. Его релиния, которую он формирует вот уже несколько лет, основана на идее «Всевышнего Божества» и стремится стереть все различия между иудеями, язычниками, последователями Мухаммеда и христианами. Есть много тех — в том числе среди его советников и родни — кто считает, что мир пока не готов к подобным идеалам. Его враги с нетерпением ожидают шанса использовать «безумие» Захарии против него самого, спровоцировав беспорядки и столкновения в городе.

Киммерийский рынок

Одна из многих достопримечательностей Матреги — киммерийский рынок, с умыслом расположившийся среди величественных руин богатого городского прошлого. Тут продают и покупают археологические находки из разбросанных по региону киммерийских могильников и здешних и нездешних некрополей. Занимающиеся изучением прошлого исследователи съезжаются в Матрегу со всего мира, чтобы приобрести редкие находки и различные древние тексты. Антиквары, регулярно посещающие рынок, заинтересованы в язы-

ческих, цыганских и общих реликвиях, равно как и в любых энохианских находках, которые смогут заполучить.

Также в городе, особенно на рынке, собирается множество охотников за сокровищами. Здесь они планируют экспедиции в древние руины, Города Скорби и затерянные храмы.

Золотая могила

Чуть поодаль от северной границы феода раскинулась дикая местность, усеянная могильниками, возраст которых измеряется тысячами лет, руинами разрушенных поселений и потерянных во время правления предшественников Захарии Городов Скорби. Один из них стал пристанищем единственного племени курганов, живущего к востоку от Волги. Эти дикари украшают себя сокровищами, найденными внутри огромного захоронения, где они теперь обитают, и нападают на всякого, кто путешествует по этой области — в основном на тех, кто пытается «изучать» остальные киммерийские захоронения в поисках сокровищ. Говорят, что курганские скелетолюды заразили покоившихся в гробницах древних мумий Чумой, вынудив их блуждать по округе и отпугивать охотников за сокровищами.

Дрейк и Снейк

Натрега — многонациональный город, открытый для любого путешественника с Востока и Запада. Среди множества иноземцев опытные авантюристы лучше всего знакомы с Дрейком и Снейк, парой прохвостов, занимающихся мошенничеством и контрабандой. Сэр Филипп Дрейк пытается выдать себя не за искателя приключений, а за утончённого английского джентльмена, дружелюбного, умного и очаровательного. Снейк — женщина около двадцати пяти лет от роду, вероятно, ирландского происхождения, умелая убийца, милая, прямо как змеи, в честь которых её назвали. Оба этих негодяя могут быть весьма обходительны. Их лучше избегать — разве что вам нужна особая услуга или информация.

Дом француженок

Это самый знаменитый дом терпимости в городе, управляемый непосредственно девушками, которые здесь работают, и Сильви, их мадам. Как ни странно, это заведение считается достаточно изысканным и подходящим для философов и мыслителей, которые периодически устраивают здесь встречи. Помимо очевидных удовольствий Дом француженок предлагает разнообразные представления, игры в обычные карты и таро, и напитки со специями. Здесь можно услышать истории и новости со всего мира.

Меотийское море

Это закрытое и мелкое море — один из самых важных ресурсов Матреги, но, к несчастью, оно кишит вопящими угрями и другими чудовищными зверями. Рыбаки и правитель города постоянно ищут способы избавиться от этих чумных отродий и щедро заплатят за любое решение проблемы.

В королевстве меченосцев

То, что некогда было Великим княжеством Литовским, теперь раскололось на множество мелких городов в дебрях глухой и мрачной дикой местности. Приключений здесь немало.

Сказочные княжества в кошмарном краю

Все феоды этого региона выглядят более-менее одинаково: прекрасные города, окружённые высокими стенами, опоясанные снаружи небольшим кольцом плодородной земли и деревень, в свою очередь окружённым дикой землёй. Посреди каждого города высятся прекрасные дворцы и замки, в тени которых продолжается счастливая и спокойная жизнь: юные княжны ищут себе хорошую пару, молодые княжичи на своих белых конях странствуют по своему феоду или отправляются в соседний на поиски приключений, шляхтичи, каштеляны и рыцари делят между собой ресурсы феода, но оставляют простому люду достаточно свободы, чтобы тот возделывал свои поля и сады. Стража патрулирует дороги и границы, и лишь рыцари-меченосцы, а также самые упрямые из торговцев не боятся регулярно путешествовать из одного феода в другой. Новости здесь расходятся медленно, и насколько могут судить здешние простолюдины, мир вполне может обрываться у границ их феода. А за этими границами… ведьмы, жуткие чудовища, женщины-змеи и мертвецы, готовые напомнить любому, что эти сказочные королевства живут в мире кошмаров. После десятилетий упадка, во время которых Литовские княжества едва не исчезли с лица земли, эти феоды наконец готовы расширяться и всегда нуждаются в героях, которые согласились бы помочь им в поисках союзников и очистить хотя бы часть здешней дикой земли от чумных отродий.

Тракт лиги

Кроме северного маршрута, который соединяет Плесков с Кёнигсбергом и северными городами Старой Польши, через самую середину Литовских княжеств идёт очень важный тракт, связывающий города Ганзейский лиги с Люблином и Краковом. Этот торговый путь, который патрулируют рыцари-меченосцы, необычайно важен — именно по нему товары и люди попадают в Смоленск. Но на самых пустынных отрезках тракта поджидают хорошо организованные банды разбойников, с которыми, кажется, способны справиться лишь меченосцы.

Секрет меченосцев

Рыцари-меченосцы — настоящая объединяющая сила Литовских и смоленского княжеств. Они патрулируют тракты, поддерживают нечто вроде почтовой службы и предоставляют охрану купцам. Княжества не выстоят без них… и меченосцев такое положение дел вполне устраивает. Если княжества образуют единый союз или какая-то династия попробует объединить регион под своим правлением, власть меченосцев существенно пострадает. Поэтому время от времени меченосцы допускают и даже поощряют, если не устраивают самостоятельно, инциденты, исчезновения, нападения разбойников и набеги казаков. Лишь немногие среди офицеров ордена знают о мерах, предпринимаемых великим магистром для сохранения этого status quo. Подобными делами обычно занимается пользующийся дурной славой командор Изегрим со своим отрядом.

Госпожа жалтысов

Природа жалтысов и причина их присутствия в Литовских княжествах по-прежнему остаётся загадкой; как вышло, что эти отродья столь многочисленны в этом регионе, хотя во всём остальном мире они практически неизвестны? Некоторые чумные доктора в Ниеншанце считают, что жалтысы могли произойти от пока неизвестного прародителя, «Змеиной госпожи», упоминающейся во многих местных легендах. В любом случае, эти существа, кажется, водятся в основном возле Города Скорби Чернигова, и говорят, что необычайно крупный жалтыс устроил себе логово в пещерах под древним монастырём неподалёку.

Утраченная столица русичей

Давно минули те времена, когда Киев был сердцем большого царства, от которого произошли все нынешние русские княжества. После череды войн и бедствий с приходом Чумы Киев пал, чтобы никогда уже не воскреснуть, и его сегодняшние руины — печальное напоминание о том, что всё в этом мире преходяще. Киев остаётся Городом Скорби, но самая большая опасность в его стенах — не мертвецы. В заброшенных хоромах поселилась стая ужасных левкрот, которые охотятся как на других чудовищных зверей и ползающие среди руин ошмётки… так и на неосторожных искателей приключений, подходящих слишком близко к городу в поисках сокровищ прошлого.

Стенка на стенку

Русские состязания по кулачному бою — одно из главных развлечений в Смоленске. Летом здесь проходят различные соревнования. Самое знаменитое среди них, победитель которого получает золотой пояс чемпиона, открыто лишь для самых умелых кулачных бойцов. Другие турниры ставят чемпионов русской борьбы против атлетов, практикующих иные боевые искусства; соперники, разумеется, сражаются без оружия и подчиняются обычным правилам. Поэтому в городе немало тайных арен, где проходят запрещённые смертельные поединки с участием самых жестоких борцов, на всю жизнь отстранённых от легальных соревнований за жульничество. Сейчас неоспоримым чемпионом этого подполья является Иван «Чернобог» — великан турецкого происхождения, темноглазый и смуглокожий. До сих пор он не встретил противника, который мог бы сравниться с ним в силе и жестокости.

Яков Бомбарда

Осип Босконов — каштелян крепости меченосцев в Смоленске. Помимо прочих своих обязанностей он отвечает за плавильни и кузницы. Талантливый инженер и изобретатель Босконов также конструирует работающие на порохе протезы и силовые доспехи для солдат.

Недавно один из самых храбрых и доблестных рыцарей, Яков, был серьёзно ранен жалтысом. Его отнесли в крепость, где Босконов позаботился о его ранах и спас Якову жизнь. Яков выжил, но стал нечистым, и некоторые части его тела пришлось ампутировать. Заручившись согласием великого магистра и самого Якова, Босконов попытался сделать для него протез и силовые доспехи нового типа, чтобы вернуть рыцарю возможность ходить и сражаться. Испытания прошли успешно, и из-за пороховых механизмов, которые получил Яков, товарищи дали ему прозвище «Яков Бомбарда». Окончательный результат подобных рискованных экспериментов до сих пор остаётся неизвестен.

В кошмарном царстве Бабы-Яги

За границами крупных феодов, за частоколом деревень и стенами мелких княжеств тянется бесконечность русской дикой земли; дремучие леса, ветреные пустоши, безлюдные степи и холодная тундра. Здесь обитает множество страшных легендарных чудовищ. Ниже описаны некоторые из основных опасностей таких земель, которые обитатели более спокойных мест называют «царством Бабы-Яги».

Следы в степи

Набрести на следы мертвецов в степи — дурной знак, особенно если на них наступит чистый. Примета отчасти справедлива, ведь большинство сапог, которые носят путешественники, сделаны из кожи. Оставшиеся в следах Чернила могут медленно пропитать её и просочиться к ступням того, кто их носит.

Домовой

Согласно самым жутким преданиям из тех, что рассказывают крестьяне на одиноких хуторах за границами феодов, если закопать недобитого мертвеца под основанием дома, он будет отпугивать других блуждающих по степи покойников. Поэтому некоторые семьи, приступая к постройке нового жилища, ловят пустышку, выбивают ей зубы, ломают руки и ноги и закапывают под домом. Они зовут этот жуткий оберег «домовым» или «духом очага» и уважительно обращаются к нему «дедушка». Стоны домового и царапанье под полом часто заставляют любого незнакомого с этим обычаем гостя видеть по ночам кошмары. Иногда у домового получается выбраться на свободу. Ничем хорошим это не заканчивается.

Мятежные сёла

Недавно у некоторых князей возникли проблемы с обитателями сёл и хуторов, которые отказались платить подати, выгнали дружинников и решили объединить ресурсы своих земель, вместо того, чтоб подчиняться далёким князьям и жадным епископам. Бунт зреет во многих краях, но настоящий вождь этого движения — женщина средних лет, которую зовут Ириной «Несмеяной». Её речи вдохновляют людей, и под чутким руководством Ирины крестьяне и охотники добиваются великих побед.

Бессмертный

Непослушных детей и чересчур распущенных девиц часто пугают Кощеем Бессмертным. Это злобный и страшный старик, который крадёт неосторожных и тащит их в своё логово, полное сокровищ и теней. Какими бы ни были его природа и намерения, Кощей — высокий и тощий демон, что рыщет по просторам русских земель и приносит несчастье каждому встречному. Говорят, что колдуны — его ученики, а ещё говорят, что выстоять против него способна только Баба-Яга. Не так давно иеромонахи заинтересовались силами и природой бессмертных, и они хорошо заплатят за любые достоверные сведения о них.

Мельница чудовищ

О русских мельниках ходит множество историй, согласно которым хозяин каждой водяной мельницы вступает в нечести-

вый сговор с водяными, чтобы те его не трогали. Мрачный мельник, встреченный нашими героями в их странствиях, может продать им отравленную еду, а затем побросать мёртвые тела в реку или пещеры под мельницей, чтоб накормить живущих там чудищ.

Ночь колдунов

Колдуны и чернокнижники диких земель не собираются в настоящие ковены и не делятся на касты. Каждый колдун независим от остальных. В лучшем случае, у него будет связь с наставником и небольшой группой слуг. Но раз в год, в Карачун (день зимнего солнцестояния) колдуны собираются вокруг древних киммерийских могильников посреди ледяной тундры, чтобы обсудить своё тёмное искусство и Чёрного бога, которому они поклоняются. Поскольку появление колдуна на свадьбе считается очень плохой приметой, многие свадьбы спешно играют в Карачун, когда все колдуны должны быть заняты.

Пляшущая избушка Бабы-Яги

«Избушка из костей, черепов и глаз; стоит она на двух человечьих ногах. Ручки на дверях и окнах — переплетённые пальцы рук и ног, а замок — острозубая рожа».

То, что сказки изображают как простую, хоть и жуткую, избу, на самом деле — огромный осквернённый, созданный самой Бабой-Ягой и состоящий с ней в симбиозе. Избушка ползает на мягких придатках — бывших человечьих конечностях, а её «двери» и «окна» — просто отверстия в плоти осквернённого, через которые царица-яга кормит избушку объедками от своей трапезы. Баба-Яга может залезать внутрь избушки, словно в защитный кокон, замедляющий разложение и исцеляющий раны. Мало кто возвращался из избушки, чтобы рассказать о её внутренностях.

Криксы

Роды у нечистых родителей (а иногда и у их потомков) нередко заканчиваются печально. Иногда самых жутких младенцев оставляют в снегу или бросают в бурные ледяные реки. Однако победить Чуму не так просто, и мертвецы всегда возвращаются, иногда в виде недоношенных или новорождённых трупиков, покалеченных и голодных. Эти чудовища, которых зовут криксами, являются в кошмарах своим матерям и всякому, кто слышал их плач в лесу или царапанье в дверь. За исключением жуткого плача, криксы обладают параметрами и особенностями ошмётков.

Вилы

Предания говорят, что эти чудовища из дебрей — юные девушки, погибшие перед своей свадьбой, а может, наложившие на себя руки, или матери, потерявшие своих детей, или другие загубленные души. Но на самом деле вилы — одержимые, заманивающие жертв с помощью своей необычайной хитрости.

Кукольная девочка

Безображенную нечистую со злым взглядом зовут кукольной девочкой, хотя её точный возраст неизвестен. Она делает своих жутких кукол из сукна, листьев и кожи, наполняя их Чернилами или кусками мертвецов и добавляет волос или какой-то предмет, принадлежащий человеку, которого хочет проклясть. Созданные подобным способом куклы оживают и охотятся за тем, кому принадлежал предмет или волос. В рамках правил эти куклы могут быть представлены как ошмётки

или гомункулы, а девочка — это ведьма, которая втыкает в кукол длинные иглы, чтобы запачкать в Чернилах, а потом использует эти иглы как оружие.

Чума на ветру

Считается, что некоторые колдуны способны пускать Чуму по ветру, направляя его порывы в сторону вражьих деревень или осаждённых городов. Для подобной практики требуется множество источающих миазмы мертвецов, но неизвестно, держатся ли миазмы единым облаком, пока не достигнут места своего назначения, и возможно ли это облако направлять. В любом случае, люди верят, что такая сила существует, и использующих её преследуют как инфекторов.

Баня в полночь[1]

Бани открыты для всех, но каждый знает, что в полночь там можно встретить колдунов, скоморохов и всяческих лихих людей. И в самом деле, у колдунов существует традиция передавать свои знания в бане в полночь. В таких случаях они обустраивают баню, как настоящую лабораторию некроманта, и любому обычному посетителю лучше держаться подальше от подобной мрачной компании.

1: Отсылка к историческому обзору магии и гаданий в России за авторством Уильяма Френсиса Райана "The Bathhouse at Midnight".

Среди кочевников Руси

Феоды, города, сёла и хутора — всего лишь одно из обличий Руси. Многие народы ведут здесь кочевую жизнь, выпасая свои стада или странствуя по торговым маршрутам. Среди этих кочевников может произойти следующее.

Прекрасная черкешенка

Черкесы особенно славятся своей красотой, и поэтому многие государи Руси и Татарии берут черкешенок себе в жёны, наложницы и любовницы. Недавно некие работорговцы из Самары напали на лодочников и увели в плен множество черкесских женщин, а вместе с ними — неотразимую Сараи, о прекрасных зелёных глазах которой слагают песни. Выжившие черкесы и даже султан Сулейман, который полюбил Сараи, услышав о ней в стихах енишей, предложили щедрую награду за головы нападавших и отдельное вознаграждение за спасение похищенных женщин.

Речные мастера боя

Кроме того, черкесы обладают репутацией умелых мечников, известных своим атлетическим сложением, прекрасным чувством равновесия, яростными атаками и акробатическими движениями. Всякому, кто живёт или путешествует с черкесами, стоит найти время и выучиться у них паре приёмов. Хотя черкесы держат основы своей искусства в строгой тайне, за щедрую плату они готовы научить парочке уловок.

Мёртвый груз

Трюки, благодаря которым черкесы могут найти выход из любой ситуации, неизвестны практически никому, кроме самих этих бывалых лодочников. На их баржах всегда есть фальшивый пол, под которым можно спрятать особые товары или контрабанду, пиратов и разбойников они подкупают мёртвой водой, и в речном деле для них не осталось тайн. Чтобы уйти от водяных, черкесы используют так называемый «мёртвый груз»: живого козла или быка, спрятанного под двойным дном баржи. При нападении речных чудовищ это дно можно раскрыть, чтобы выпустить приманку. Временами в роли «мёртвого груза» выступает связанный враг или преступник. Традиция требует отпустить «мёртвый груз», если ему удалось спастись от водяных или он не пригодился за три дня путешествия по реке. Селим Рыжий — живая легенда среди черкесов, знаменитый преступник, которого множество раз ловили и использовали как мёртвый груз на барже. Ему удалось пережить больше дюжины путешествий и около трёх нападений водяных.

Дорога котляров

Котляры часто путешествуют из Венгрии в феоды на восточных границах Руси и обратно. В Литве путь, по которому они движутся, лежит южнее тракта лиги, а значит, там реже встречаются и рыцари, и разбойники. Однако нельзя сказать, что этот путь безопаснее, поскольку на нём зачастую поджидают жалтысы, вилы и мертвецы, готовые наброситься на любого неосторожного путешественника. Сами котляры предпочитают двигаться по нему большим числом и принимают к себе других путешественников, если на тех можно положиться.

Енишская мельница

Знаменитая Енишская мельница стоит примерно в одной версте от стен Смоленска. Это надёжный постоялый двор с большой ветряной мельницей, баней, почтовой станцией, кладовыми и винокурней. Постоялый двор принадлежит осевшей здесь семье енишей и открыт для путешественников круглый год. Это известное заведение посещает и шляхта, и простой люд, которому по душе музыка, искусство, добрый хмель, азартные игры и беззаботный образ жизни. Здесь рады нечистым, как и любому дружелюбному страннику с парой монет в кармане. Посетители, расположившись за деревянными столами в задымлённом зале или снаружи во дворе, до самого утра смеются, разговаривают, слушают музыку, играют в таро или пьют мёртвую воду, мёд и гипокрас.

Тарас Бульба и его белые казаки

Белых казаков собрал Тарас Бульба. Он стал нечистым в возрасте пятнадцати лет, когда на купцов, которых он сопровождал, напало несколько стай мертвецов с Запада. Тарас не погиб, но новое состояние вынудило его покинуть товарищей, как велел обычай. Позднее он сколотил небольшой наёмный отряд из других казаков, переживших встречу с Чумой, и прочих нечистых. За несколько лет войско его белых казаков разрослось до нескольких сотен человек, а два сына Тараса, Андрий и Остап, не раз отличились в битвах. Андрий был рождён чистым, а Остап — нечистым… Андрий предал отца и товарищей во время набегов на литовские земли. Теперь он открыто противостоит отцу и служит в литовском войске, а Остапа схватили и держат в плену враги Тараса. Что предпримет Тарас Бульба и его белые казаки?

Хазарский словарь

Хазары первыми систематизировали татарский язык и создали его алфавит, основываясь на своей собственной древней письменности. И теперь именно хазары поддерживают изучение энохианского — экспедиции, втайне организованные Каландарией, ищут написанные на нём тексты среди татарских руин. Распространить знания об этом утраченном языке на Западе и в Азии помогли первые энохианские документы, что были найдены как раз хазарскими исследователями. Некоторые хазарские мудрецы составили энохианский словарь, являющийся самым полным существующим руководством по этому языку и его загадкам. Чтобы не позволить недостойным людям узнать его секреты, принцесса Атех, духовный лидер хазар, попросила учёных разбить содержимое этого справочника на два тома, существующих в единственном экземпляре и дополняющих друг друга. «Мужскую» часть справочника отправили шейху Гомелесу в Гранаду, а «женскую» часть хранит сама Атех.

Hic est Erlik Khan — здесь живёт Эрлик-хан

Размытую границу между Русью и Татарией многие считают пределом известного мира, за которым есть лишь разбойники, дикари и орды Эрлик-хана. Это место, полное жутких опасностей.

Курганские скелетолюды

Поклоняющиеся своим предкам и даже восставшим мертвецам курганы проводят в тиши своих могильников неописуемые ритуалы с чумными отродьями и считают нечистых почти что священными существами. Скелетолюды — шаманы и верховная каста в племени. Эти нечистые жрецы управляют каждым аспектом жизни курганов за исключением битв и набегов.

Скелетолюды руководят всеми культами и ритуалами. Они умелые некроманты и вивисекторы, несмотря на то, что в их распоряжении есть лишь самые примитивные инструменты и методы. Многим из них доставляет удовольствие создание химер и осквернённых, а эти существа затем становятся племенными тотемами и любимцами, предметом всеобщей заботы и восхищения. Скелетолюды практикуют вырезание кусков собственной плоти, чтобы превратиться в «ходячих скелетов».

Степной волк

Кочевых разбойников здесь тоже хватает, как будто мало одной лишь Орды и курганов. Восточные границы Астраханского ханства осаждают воины Джака-хана, Синего волка, прямого потомка Ногай-хана, и, следовательно, легендарного Чингиз-хана. Политический, религиозный и военный вождь Джака распространяет среди своих последователей культ Небес предков и считается земным воплощением духа Волка. Джака пребывает в самом расцвете сил, а число его последователей растёт день ото дня, так что он намеревается уничтожить Золотую Орду и наконец вернуть себе власть над землями отцов, раз и навсегда очистив их от восставших мертвецов. Чтобы укрепить своё войско, Джака-хану сначала надо разделаться с более обыденными противниками, и по этой причине он нападает на всякий караван, пересекающий степи Татарии, Астрахань и земли курганов.

Дорога на Казырган

Никто не знает, что у Эрлик-хана на уме и каковы его намерения. Когда он не скачет во главе своей Орды, владыка смерти обитает во тьме Казыргана, в сердце Татарии, в основанном нефилимами городе, который сегодня заполнили всевозможные ужасы и кошмары. Где бы ни находился Казырган, ни один человек в здравом уме не решится войти в него. Но всё же, если верить хазарам, в глубинах этого города скрыто множество энохианских текстов и древних секретов, а также реликвии и артефакты прошлого, и, возможно — ключ к загадке о происхождении Чумы и местонахождению королевства пресвитера Иоанна.

Голос провидиц

Каракизляр[1] — это стрыги, порождённые амброзией Эрлик-хана. Также их знают, как Девятерых, Чёрных провидиц или Голоса мёртвых. Мало кто видел их, но легенды рассказывают, что скрытые в тёмных глубинах провидицы могут вселяться в восставших мертвецов и видеть их глазами, слышать их ушами, говорить их могильными голосами и даже управлять их гнилыми конечностями. И хотя провидицы служат Эрлик-хану, некоторые истории утверждают, что они помогали оказавшимся в беде странникам и кочевникам. Никто не знает, зачем провидицы так поступали, но это означает, что любой встретившийся героям дохляк может стать их оракулом.

Чёрные болота

Многие участки Татарии усеяны естественными лужами битума: дурно пахнущими ямами, напоминающими иногда настоящую топь, полную чёрной жижи. В прошлом, чтобы не осквернять землю и не тратить дрова на костры, татары бросали в такие лужи мертвецов и morituri, где несчастные застревали навсегда. Но недавно спрос на «чёрную кровь земли» у алхимиков и изобретателей возрос из-за её спагирических свойств и из-за жара, выделяемого этой субстанцией при горении. Однако торговцам битумом следует быть крайне осторожными, вычёрпывая эти болота, поскольку с их дна продолжают всплывать ошмётки и прочие мертвецы.

1: «Чёрные дочери».

Загадка Тамерлана

Рождённый в «Зелёном городе[2]» к югу от Самарканда ещё до наступления дня Гнева Господнего Тимур-бек по прозвищу «Хромой» был главным противником Золотой Орды во время Темнейшего века и Реконкисты. Постоянно теряя воинов и сражаясь в бесчисленных битвах, Тамерлан не прекращал своей бесконечной войны.

Один. Неустанно. Искалеченный телесно и духовно.

Этот военачальник продолжал вести бесконечные кампании, пока всё вокруг него сгорало и умирало, и сам, того не осознавая, он превратился сначала в нечистого, а затем — в некое подобие стрыги, хотя эти термины ничего для него не значили.

Тамерлан просто отказался останавливаться, сдаваться… и даже умирать.

Укусы и раны не тревожили его, и его тело стало таким крепким и сухим, что одолело даже Чуму. Вскоре Тамерлан перестал испытывать голод, нуждаться в сне, испытывать жажду и боль, но по-прежнему оставался жив и стал даже более неукротимым, чем прежде. Его потомки — Гяуры[3] и его правнук Али Султан правят мелким королевством Самарканд, а сам Тамерлан проводит свои дни в одиночестве во дворце в Зелёном городе.

Однако временами он тайно покидает свои покои и отправляется за пределы Самарканда, до самой Руси, в поисках мертвецов и слуг Эрлик-хана, которых можно изрубить в куски.

2: Шахрисабз.

3: Неверные, отрицающие существование Аллаха или роль Мухкамеда как его пророка.

Путешествия и происшествия на Руси

Путешествия и происшествия на Руси

Путешествия в мире Ultima Forsan — всегда дело небезопасное, и Русь — не исключение. Когда герои отправляются в дорогу, следуйте обычным правилам путешествий из «Дневника авантюриста»: за каждые сутки в пути ведущий тянет карту из колоды действий. Если это валет или старше, то с героями происходит интересный случай или неожиданная встреча.

Червы — Персонажи: совершите проверку по *таблице персонажей.*

Трефы — Препятствия: совершите проверку по *таблице препятствий.*

Пики — Враги: совершите проверку по *таблице врагов.*

Бубны — Богатство: совершите проверку по *таблице богатства.*

Джокер — Особое: особое происшествие, которое может быть напрямую связано с событиями текущего приключения, а может быть двойным происшествием. В последнем случае вытяните ещё две карты и используйте обе одновременно (даже если это будут не карты двора).

Червы – Персонажи (d6)

В феоде:

Встреченные персонажи могут быть путешественниками, находящимися в дороге или разбившими лагерь, или местными жителями, обитающими на хуторе или в усадьбе; они могут поделиться сведениями об окружающей местности или заключить с героями сделку.

1 — **Купцы (d6):** вероятно, у них есть с собой запас товаров на продажу. Это могут быть хазары, татары или даже богатые городские купцы.

2 — **Вооружённые люди (d6):** витязи, патрули дружинников, выступившие в поход богатыри, охотники на мертвецов, наёмники, казаки, чёрные волкодавы, стрельцы.

3 — **Работники (2d6):** земледельцы, пастухи, рыбаки, дровосеки.

4 — **Священнослужители (d6):** паломники, монахи или иеромонахи, старцы, высокопоставленный священнослужитель со свитой.

5 — **Кочевники (2d6):** скоморохи, енишские жонглёры и артисты, караван котлярских фургонов, татарские кочевые пастухи, беженцы.

6 — **Особые (d6):** боярин, витязь-дружинник, доблестный богатырь, иеромонах, котляр-изобретатель или ведьма; с небольшой свитой или эскортом.

В дикой местности:

В дикой местности маловероятно встретить путешественников или наткнуться на какое-то жилище. Если вы вытянули карту червей, сразу же вытяните вторую. Если и вторая карта окажется той же масти, тогда герои действительно встречают какого-то персонажа — используйте *таблицу феода*. Если у карты любая другая масть, герои встретили врагов — совершите *проверку по таблице врагов.*

В северных морях, Меотийском и Каспийском море:

1–2 — **Кальмарский парусник, венецианское купеческое судно или корабль госпитальеров:** корабль доставляет товары из одного порта в другой. На борту могут быть интересные пассажиры: совершите проверку по *таблице персонажей в феоде*.

3–4 — **Поморский коч, рыбацкое судно из Матреги или Севастополя:** один или несколько рыбаков или китобойное судно.

5 — **Боевой галеон или галера:** команда охотится на пиратов, или корабль просто несёт воинов на борту. Он мог недавно побывать в бою.

6 — **Необычное судно:** госпитальеры или заморские рыцари, забравшиеся далеко от своих обычных маршрутов, корабли из Китая или Сипанго.

На реке:

1–2 — **Черкесы:** d6 барж, с семьями и товарами на борту.

3–5 — **Рыбаки:** небольшая рыбацкая деревенька на берегу или d6 лодок.

6 — **Путешественники:** совершите проверку по *таблице персонажей в феоде*, чтобы установить их личность.

Трефы – Препятствия (d6)

В феоде или дикой местности:

1 — **Задержка:** река вышла из берегов; заросли оказались слишком густыми, чтобы через них можно было пройти; *проверка выживания* позволит героям двигаться дальше, не задерживаясь, а иначе длительность путешествия увеличится на один день.

2 — **Оползень:** удача оказалась не на стороне героев, которые рискуют угодить под оползень. Они должны пройти *проверку ловкости* и в случае *провала* получить 2d6 урона! Если герои находятся на равнине, проигнорируйте результат и совершите проверку *по таблице персонажей*.

3–6 — **Суровая погода:** в зависимости от региона и времени года герои страдают от сильной жары или холода (см. «Дневник авантюриста»).

На море:

1 — **Мёртвый штиль:** перемещаться возможно только с помощью вёсел (при наличие).

2 — **Встречный ветер:** на все *проверки судовождения* в этот день налагается *штраф* −2.

3 — **Шторм:** на все *проверки судовождения* в этот день налагается штраф −4.

4–6 — **Суровая погода:** в зависимости от региона и времени года, герои страдают от сильной жары или холода (см. «Дневник авантюриста»).

На реке:

1 — **Волна!** Сильная волна испытывает вашу лодку на прочность. Успешная проверка *судовождения* или *выживания* позволит вам вовремя заметить угрозу и увести лодку. Если лодку перевернуло, необходимо пройти *проверку судовождения (–4)*, иначе судно получит 2d6+1 урона.

2–3 — **Неблагоприятное течение:** Неблагоприятное течение: на все проверки *судовождения* в этот день налагается штраф –2.

4–6 — **Суровая погода:** в зависимости от региона и времени года, герои страдают от сильной жары или холода (см. «Дневник авантюриста»).

Пики — Враги (d6)

В феоде:

1 — **Разбойники (2d6):** если их 8 и больше, один является *дикой картой.*

2 — **Стая (3d6):** *пустышки*, в холодном климате — *морозные мертвецы*. Это взрывной бросок!

3 — *Орда!* Передовая стая Золотой Орды, состоящая из ведомых тираном 2d6+20 пустышек Орды и d6 одержимых Орды. D6 могут взрываться! Орду можно заранее заметить на дистанци и в 100 метров, успешно пройдя проверку *внимания (–2)*.

4 — **Звери или чудовищные звери:** бросьте d6 ещё раз:
- **1 :** кабан
- **2 :** медведь
- **3 :** d6+2 волка
- **4 :** d6+1 левкрота
- **5 :** 3d6 зубра
- **6 :** дьявольский боров

5 — **Чудовищные звери:** бросьте d6 ещё раз:
- **1 :** стая чудовищных ворон
- **2 :** стая чудовищных крыс
- **3 :** дьявольский боров
- **4 :** волчий кот (d4)
- **5 :** цербер (d6)
- **6 :** чудовищный медведь

6 — **Осквернённые:** бросьте d6 ещё раз:
- **1 :** гекатонхейр
- **2 :** червивец (d6)
- **3 :** химера — одержимый с 3 дополнительными особенностями
- **4 :** каракизляр с d6 слугами, живыми или мёртвыми
- **5 :** жалтыс (d6)
- **6 :** яга. Бросьте кубик снова. Если выпало 6, то это сама Баба-Яга!

На море:

1–4 — Корсары или пираты: галеон или коч морских разбойников

5 — Враги: боевой корабль, принадлежащий враждебной героям организации.

6 — Ужас. Бросьте d6 ещё раз:

— **1–4:** дрейфующее судно. Совершите проверку по *таблице персонажей* на море. Только вот команда превратилась в стаю (2d6+6) живых мертвецов!

— **2 :** как выше, но в трюме забаррикадировались d6 выживших.

— **3:** на волнах качается пятно Чернил… это Линбакар, Чёрный Кит! См. «Бестиарий».

На реке:

1–2 — Речные пираты: 2d6 челноков по человеку в каждом. Используйте характеристики разбойников с судовождением d6. Если их 8 или больше, один является дикой картой.

3 — Стая (3d6): пустышки или фурии на речном берегу.

4 — Орда! Передовая стая Золотой Орды, состоящая из ведомых тираном 2d6+20 пустышек Орды и d6 одержимых Орды. D6 могут взрываться! Орду можно заранее заметить на дистанции в 100 метров, успешно пройдя проверку *внимания* (–2).

5 — Вилы (d4): Смотрите «Бестиарий»

6 — Водяные (2d6): Смотрите «Бестиарий». Если их 12, с ними Баба Руга!

Бубны — Богатство (d6)

1–3 — Везение: герои находят здание или обломки кораблекрушения, содержащие что-то полезное. Совершите проверку по *таблице сокровищ в руинах*, сбрасывая трефы и пики.

4–5 — Пища: дичь, косяк рыбы или что-то подобное. Пройдя *проверку выживания*, герои могут раздобыть пищу на один день, не увеличивая время своего путешествия.

6 — Город Скорби: герои замечают заброшенное поселение. В открытом море проигнорируйте результат.

Таблица сокровищ в руинах

Карта	Находка
Трефы, пики	Ничего интересного
Бубны, 2-10	Достоинство карты ×10 рублей
Бубны, валет	Посуда из золота или серебра (d6×50 рублей)
Бубны, дама	Драгоценные украшения (d6×50 рублей)
Бубны, король	Церковная утварь или икона (d6×50 рублей)
Бубны, туз	Диковина (см. Макабрический Ренессанс, Ведение игры)
Черви, 2	Эликсир милосердия, 1 флакон
Черви, 3	Мёртвая вода (d6 бутылок)
Черви, 4	Фонарь и d6 литров масла
Черви, 5	Алхимические ингредиенты (d6×10 рублей)
Черви, 6	Холмогорские поделки (d6×10 рублей)
Черви, 7	Мешочек соли Сарысу
Черви, 8	Секира, длинный меч, сабля или шашка
Черви, 9	Аркебуза, мушкет или пара пистолей и 2d6 зарядов
Черви, 10	Рогатина или бердыш
Черви, валет	Старая карта окрестностей с интересными отметками
Черви, дама	Ценная книга или важный документ
Черви, король	Котлярский механизм или заводной сундук
Черви, туз	Реликвия (см. Макабрический Ренессанс, Ведение игры)
Джокер	Вытяните две карты, сбрасывая трефы и пики, и объедините результаты

Невероятные истории хазаров

Невероятные истории хазаров

Генератор сказок и небылиц.

Хазары любят рассказывать более-менее складные истории, услышанные от других путешественников во время странствий по далёким землям или просто выдуманные какими-то пьянчугами. Слушать подобные небылицы, особенно во время долгой дороги или между заключением сделок, они тоже любят.

Этот конструктор позволяет на ходу придумать связную историю, чтобы развлечь героев, разжечь их любопытство или даже использовать её в качестве отправной точки для будущих приключений.

Всё, что для этого нужно — вытащить четыре карты и свериться с таблицами. Разумеется, вы можете самостоятельно выбрать пункты или поменять результат по своему усмотрению.

Если масть карты — червы, то эта часть истории правдива. До какой-то степени, по крайней мере.

Если одна из карт — чёрный джокер, на остальные не обращайте внимания: история правдива, целиком и полностью, и она касается какой-то тайны, связанной с чудовищем или персонажем, по вашему выбору.

Если одна из карт — красный джокер, на остальные не обращайте внимания: история содержит сведения о текущем приключении.

Первая карта: где

2: «В глубочайших дебрях Татарии…»
3: «На Шёлковом пути…»
4: «В старой избушке на краю леса…»
5: «На берегу Меотийского моря…»
6: «В диких землях Литвы…»
7: «Вдоль великой матушки-Волги…»
8: «На извилистых улочках Самары…»
9: «В Казани, между касбой[1] и базаром…»
10: «В проклятой крепости Ниеншанц…»
В: «На новгородской Торговой стороне…»
Д: «В инженерном районе Плескова…»
К: «На холодной пристани Архангельска…»
Т: «В Москве, прямо у Кремля…»

Вторая карта: кто

2: «…есть нечистая сирота…»
3: «…живёт старая прачка…»
4: «…живёт старый вдовец, у которого три дочки…»
5: «…живёт дочь татарского пастуха…»
6: «…есть юный охотник…»
7: «…живёт нечистый пекарь…»
8: «…есть поморская семья…»
9: «…живёт блаженный иеромонах…»
10: «…есть китайский воин…»
В: «…есть юный и храбрый рыцарь-меченосец…»
Д: «…есть юная и красивая котлярка…»
К: «…живёт купец из Новых Королевств Запада…»
Т: «…живёт янычар-отступник, носящий только чёрное…»

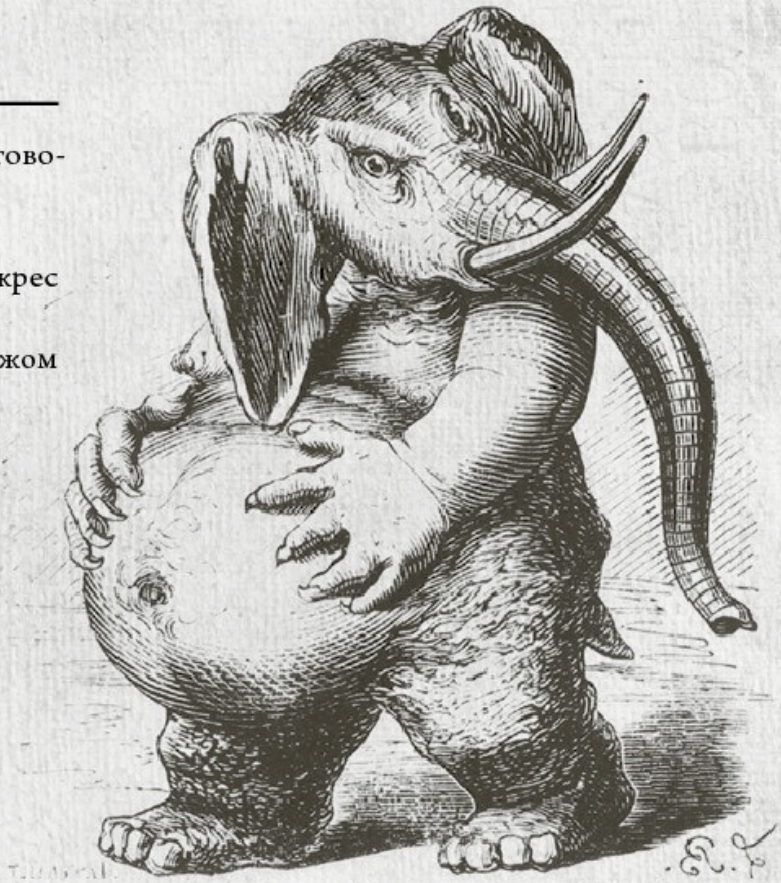
1: *Арабское слово, означающее крепость*

Третья карта: какой

2: «…без руки…»
3: «…с длинными огненными кудрями…»
4: «…чья кожа темна, как Чернила…»
5: «…как говорят, чародей или ведьмак…»
6: «…как говорят, святой…»
7: «…говорят, жуть какой косоглазый…»
8: «…знающий десяток, а то и больше, языков…»
9: «…хранящий сундук, полный древних книг…»
10: «…который любит чёрных котов и дни напролёт с ними говорит…»
В: «…который живёт, как свинья, а выглядит точь-в-точь как ты…»
Д: «…который заметно хромает…»
К: «…небывало высокий…»
Т: «…с золотыми зубами…»

Четвёртая карта: что

2: «…и он нашёл логово Кощея, но не говорит, где оно!»
3: «…и он плачет манной!»
4: «…и он погиб от укуса вилы, но воскрес и не стал живым мертвецом!»
5: «…и на самом деле это Баба-Яга в чужом обличье!»
6: «…и он встречал Тамерлана и три дня и три ночи играл с ним в шахматы!»
7: «…и он нашёл часть сокровищ Чингиз-хана!»
8: «…и он приручает мертвецов и заставляет их петь и танцевать!»
9: «…и он варит чудотворную мёртвую воду, которая исцеляет от Чумы!»
10: «…и он бывал в гостях у Бабы-Яги в её избушке и пил там травяной чай!»
В: «…и он выиграл у Кощея в загадки!»
Д: «…и его однажды целиком проглотила Баба Руга, а он всё равно уцелел!»
К: «…и он знает путь к затерянному граду Эрлик-хана!»
Т: «…и он мертвецам всё равно что пустое место!»



Бестиарий

Бестиарий

Этот бестиарий состоит из разделов, в каждом из которых представлен один из следующих видов существ:

- Животные
- Чудовищные животные
- Мертвецы
- Осквернённые
- Люди
- Уникальные существа и персонажи

Животные

Арктический кит

Эти огромные морские левиафаны — один из главных источников сырья для поморов. Пойманный кит может стоить до 3000 флоринов.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d4, запугивание d4, плаванье d6.

Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 14.

Особенности:

- **Водный:** шаг 7.
- **Размер +7, огромный:** киты могут превышать 15 метров в длину. Противники арктического кита получают +4 к проверкам драки и стрельбы, что объясняется крупными размерами этого существа.
- **Удар хвостом:** сила+d6.

Гирканский тигр

Эти крупные тигры очень распространены в Татарии и вдоль нижней части русла Волги, а в Сибири можно встретить другие породы снежных тигров. Тигры прячутся в дикой местности благодаря своему окрасу и не боятся нападать на людей. Князья и ханы платят за тигровые шкуры их вес в золоте.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Клыки/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** в естественной среде обитания тигры добавляют +2 к проверкам маскировки.
- **Размер +1:** самцы могут весить более 200 кг.
- **Сумеречное зрение:** тигры не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Яростный наскок:** тигры нередко набрасываются на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое даёт им вес и когти. Тигр может прыгнуть на 1d6 клеток и получить +4 к атаке и урону. При использовании этого манёвра защита тигра уменьшается на 2 до начала его следующего хода.

Охотничий пардус

В южных регионах Руси и Татарии князья и ханы часто развлекают себя необычной охотой с использованием дрессированных пардусов. Этих проворных и ловких кошек можно использовать для погони за беглыми рабами или другой человеской дичью.

Хар-ки: ловкость d12, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 12 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Клыки/когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** в естественной среде обитания пардусы добавляют +2 к проверкам маскировки.
- **Сумеречное зрение:** пардусы не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Яростный наскок:** пардусы нередко набрасываются на свою добычу, чтобы воспользоваться преимуществом, которое даёт им вес и когти. Пардус может прыгнуть на 1d6 клеток и получить +4 к атаке и урону. При использовании этого манёвра защита пардуса уменьшается на 2 до начала его следующего хода.

Степной конь

Степные лошади не такие крупные и более выносливые, чем представительницы западных пород. Они без проблем справляются с пересечённой местностью, пустынными степями и укрытыми снегом пустошами.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d4.

Шаг: 8 (d8); **защита:** 4; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Копыта:** сила.
- **Размер +1:** степные кони не такие крупные, как представители западных пород.
- **Устойчивый шаг:** по пересечённой местности степной конь движется с обычной скоростью.

Тур

Крупные стада этих первобытных огромных быков по-прежнему бродят по северным лесам. Туры представляют собой желанную добычу из-за своего мяса и другого сырья, получаемого при разделке, но отличаются силой и агрессивностью. Котляры часто запрягают туров в свои фургоны.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d6.

Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Разбег:** тур атакует противника с разбега, стремясь поразить его своими крепкими рогами. Если тур может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Размер +2:** туры — крупные создания.
- **Растаптывание:** несущееся стадо туров смертельно опасно. Любой оказавшийся на пути должен пройти проверку ловкости (−2) и в случае провала получить 2d6+2 урона. Чтобы оказаться в безопасности, проверку необходимо пройти трижды.
- **Рога:** сила+d6.

Чудовищные звери

Левкрота

Левкротами или крокотами зовут шакалов и гиен, заражённых Чумой и превратившихся в чудовищных зверей. Эти страшные хищники нападают в одиночку или стаями, при свете дня и ночью. Иногда они способны издавать звуки, похожие на человеческие стоны, чтобы приманивать жертв. Левкроты настолько сильны и свирепы, что питаются ошмётками, ползунами, пустышками и другими мертвецами, которых могут поймать, хотя, конечно же, предпочитают свежее мясо. Левкротами кишат многие Города Скорби — например, Киев.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** левкроты инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке левкрота поражает наименее защищённую бронёй область тела противника.
- **Размер −1:** левкроты относительно мелкие существа.
- **Чудовищный зверь:** левкрота обладает всеми особенностями чудовищных зверей (см. «Макабрический Ренессанс»).

Чёрный олень

Загадочные чёрные олени тундры — дикие и страшные звери, заражённые Чумой и способные убить или покалечить любого охотника. Однако если их не трогать, чёрные олени не нападают на людей; напротив, обычно они бросаются на любых отбившихся от стаи мертвецов, сокрушая их своими массивными рогами и могучими копытами.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: драка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Особенности:

- **Нечистый зверь:** обладает особенностью чудовищных зверей (см. «Макабрический Ренессанс») непрямое заражение.
- **Разбег:** олень атакует противника с разбега, стремясь поразить его своими крепкими рогами. Если чёрный олень может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Размер +3:** олени довольно крупные существа.
- **Рога:** сила+d8. Считается, что ветвистые рога приносят удачу, и поэтому их можно продать за 500 флоринов.

Нечистые звери

Нечистые звери по сравнению с обычными животными — приблизительно то же самое, что и нечистые люди по сравнению с чистыми представителями человечества. Они напоминают чудовищных зверей, но как правило не являются столь дикими, бешеными и свирепыми.

Конечно, они не похожи на здоровых животных — нечистых зверей легко отличить. Это важно, поскольку, хотя в результате укусов и царапин, полученных от нечистых зверей, заразиться Чумой нельзя, зараза по-прежнему живёт в их крови.

Зато нечистых животных можно приручить и даже использовать против чудовищных зверей, раз уж они не смогут заразиться; к примеру, нечистые кошки могут ловить чудовищных крыс.

Мертвецы

Каракизляр

Девятеро каракизляр — прямые отродья Эрлик-хана. Их способности схожи с силами, которыми владеют яги, только каракизляр похожи на юных девушек, а не на скрюченных старух. Эти Чёрные провидицы — стрыги, порождённые амброзией непосредственно самого Эрлик-хана, и силы их так велики, что каракизляр способны видеть глазами, слышать ушами и даже говорить устами рассеянных по всей Татарии отродий Эрлика.

Каракизляр обладают теми же параметрами, что и яги, за исключением изъянов старости и уродства, и получают вдобавок черты харизматичный и привлекательность+. В результате у них харизма +2, а шаг — 6. Кроме того, каракизляр обладают следующей особенностью:

- **Власть над отродьями Эрлика:** каракизляр могут использовать особенность власти над отродьями на любом расстоянии, применяя её к мертвецам Золотой Орды. Сконцентрировавшись, они также могут пользоваться их органами чувств и общаться при помощи речевого аппарата и конечностей взятого под контроль мертвеца (например, написать что-нибудь Чернилами).

Мертвецы Золотой Орды

Фурии и пустышки, из которых состоит Золотая Орда, внешне не отличаются от чумных отродий с Запада за исключением покрывающего их кожу и лохмотья толстого слоя прилипшей к Чернилам пыли, из-за которой отродья Орды кажутся «золотыми». Ходят истории, что пыль эта — из настоящего золота, но по более распространённому мнению это просто золотистый песок из пустынь Татарии. Мертвецы Золотой Орды, равно как и большинство татарских и русских мертвецов — отродья Эрлик-хана. Они обладают следующими особенностями, не упомянутыми в «Макабрическом Ренессансе»:

Снаряжение: фурии и пустышки Орды вооружены ржавыми кинжалами, топорами и скимитарами (сила+d6), если их возглавляет тиран.

Песок и Чернила: слой песка, которым покрыты мертвецы Золотой Орды, даёт им +1 к стойкости.

Одержимый, всадник Орды

Эти одержимые, составляющие главную силу Орды, умеют орудовать саблями и способны выполнять простейшие приказы своего хана. Некоторые из них скачут на свирепых конях-кошмарах.

Снаряжение: старый железный панцирь (броня +1), скимитар (сила+d6)
или сабля (сила+d8).

Пустышка, морозный мертвец

Морозные или белые мертвецы (на Руси их ещё зовут морозками, а в Кальмарском союзе — драуграми) — это пустышки, способные переносить морозы северных земель. Они могут лежать под снегом, поджидая жертву, и нападают на путешественников, как правило, по ночам. Однажды морозные мертвецы собрались в ужасающую Белую Орду и заполонили северную Русь, но сейчас такие отродья встречаются в основном поодиночке.

Они обладают характеристиками обычных пустышек, но в заснеженной местности их можно заметить только за 10 метров (5 клеток), успешно пройдя проверку внимания. Провал означает, что вас застали врасплох (см. «Дневник авантюриста»).

Яга

Страшные русские яги — могущественные стрыги, похожие на дряхлых старух. Они сведущи в искусствах ведьмовства и некромантии и обычно очень жестоки. Яги часто едят людей.

Живут они в расположенных в степях или лесной глуши избушках. Иногда за щедрую плату яги могут помочь героям, но чаще всего это просто коварные и выродившиеся чудища, которых необходимо уничтожать.

Яги используют сверхъестественный навык некромантии (смекалка), открывающий доступ к силам алхимиков и ведьм.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d10, характер d12, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, знание (Чума) d10, некромантия d12, провокация d8, убеждение d6.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** –6.

Изъяны: дурной характер, старость, уродство, чужак.

Черты: за гранью, мистический дар (некромантия), отвлечение мертвеца.

Силы: по меньшей мере четыре силы алхимика или ведьмы ранга новичок и две силы ранга закалённый.

Снаряжение: кинжал (сила+d4) или другое оружие.

Особенности:

- **Власть над отродьями:** яги умеют управлять другими чумными отродьями с помощью силы разума. В качестве свободного действия они способны полностью подчинить своей воле любое заражённое существо в поле зрения, обладающее смекалкой типа (Ж) или (М). Кроме того, они могут отдавать простые приказы, которым остальные отродья будут следовать настолько, насколько сумеют, хоть и на протяжении ограниченного времени, даже если визуальный контакт с ягой прервётся. Если два (и более) существа с такой способностью оба хотят контролировать одно и то же отродье, они должны пройти встречную проверку характера.
- **Изверг:** яги обладают всеми особенностями мертвецов за исключением неистового голода.
- **Осквернённые**

Вила

По некой необъяснимой причине эти мертвецы — всегда женщины. Подобно одержимым, они по-прежнему обладают какими-то остатками памяти и способностью воспринимать, пусть и искажённо, окружающую действительность, так что их поведение не всегда агрессивно. Обитают вилы чаще всего в реках и других водоёмах, хотя доподлинно неизвестно, является ли причиной тому пережитая в момент смерти травма или что-то другое. Скрываясь под водой, они выжидают, пока жертва подойдёт поближе, иногда заманивая её звуками, похожими на крики боли и ужаса, или тихими песнями. Другая странность их поведения — вилы никогда не нападают на группы, среди которых есть женщины или дети, но выходят из воды, чтобы понаблюдать за ними. Если при этом на вилу нападают, она уплывает прочь.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d6, маскировка d8, плаванье d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Вцепиться в горло:** вилы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке вила поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Мертвец:** вилы обладают всеми особенностями мертвецов за исключением неистового голода.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, вила не получает ранений от ударов, вводящих её в шок повторно.
- **Ужас (−1):** как и другие мертвецы, вилы выглядят устрашающе, но их неподвижные глаза и безмятежные лица демонстрируют проблески сознания, от которых даже храбрецу может стать не по себе. Каждый, кто впервые видит вилу, должен пройти проверку храбрости (−1).

Водяной

У этих страшных речных одержимых складчатая кожа, длинные конечности и раздутое брюхо. Рты у них крупные, а плоть на лице настолько закостенела, что сломала челюсть, превратив пасть водяного в мускулистый, надутый мешок, способный увеличиваться, как у некоторых амфибий. Водяные достаточно коварны, чтобы использовать против странствующих по рекам путешественников примитивную стратегию — строить временные дамбы, к примеру, или собираться группами для нападения на крупные баржи.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d4, плаванье d4.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Огромная челюсть:** получив подъём при проверке атаки, водяной не только наносит урон, но и хватает противника (если тот размером с человека), как при манёвре захвата, и удерживает ту его конечность, в которую была нацелена атака.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мертвец:** водяные обладают всеми особенностями мертвецов.

Жалтыс

Некоторые из жутких легенд, ходящих в Литве и Смоленском княжестве, рассказывают о женщинах-змеях, именуемых жалтысами — отродьях, которые скользят по земле и бросаются на людей из водоёмов или с верхушек деревьев. Периодически жалтысы меняют кожу.

Стоящая за этими легендами правда такова: эти мертвецы (не обязательно женщины) обладают разросшимися нижними конечностями, кости которых давно раздробились, и теперь их ноги напоминают набухшие щупальца из пульсирующей плоти.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d8, плаванье d4.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Водный:** шаг 4.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мертвец:** жалтысы обладают всеми особенностями мертвецов.
- **Хождение по стенам:** благодаря своим змееподобным конечностям жалтысы способны взбираться почти по любой вертикальной поверхности.

Казырганский дракон

В Казыргане покоились тела неких древних «драконов» — допотопные останки ныне вымерших чудовищ, которых Эрлик-хан в качестве развлечения вернул к жизни и поставил охранять врата в его владения. Эти уродливые трупы выглядят, как четвероногие скелеты, покрытые Чернилами и гниющей плотью. Они достигают более пяти метров в длину, необычайно быстры, а клыки их по-прежнему остры и опасны.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (М), характер d8, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: драка d12, лазанье d4, маскировка d6.
Шаг: 6 (d8); **защита:** 7; **стойкость:** 15.
Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d10.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, дракон не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов (см. «Макабрический Ренессанс»), за исключением слабости (голова), поскольку его череп пуст и мозга внутри нет.
- **Размер +5, крупный:** драконы — очень крупные существа. В связи с этим его противники получают +2 к проверкам атаки.
- **Слабость (нервный узел):** между пятнами Чернил, которыми покрыты эти существа, проступают скопления плоти и нервной ткани. Персонаж может найти самый крупный из таких участков, успешно пройдя проверку внимания (−4) или знания (Чума) (−2). Прицельная атака в этот узел производится со штрафом −2 к попаданию и +4 к урону.

Мужчины и женщины Макабрической Руси

Вы можете использовать приведённые здесь параметры для создания собственных персонажей, в том числе диких карт.

Дружинник

Эти доблестные витязи хранят верность своему князю до самой смерти.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d6, драка d10, знание (военное дело) d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2).

Черты: дружинник, командный голос, контратака, смелость.

Снаряжение: полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, ноги и руки), закрытый шлем (броня +3), средний щит с гербом их князя или предводителя (защита +1), аргун (сила+d6), длинный меч (сила+d8), рыцарское копьё (сила+d8, ББ2 при атаке верхом, дальность 2, двуручное).

Казак

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).

Черты: именное оружие (одно оружие по выбору), казак.

Снаряжение: кожаная черкеска (броня +1, защищает торс, ноги и руки), копьё (сила+d6, защита +1, дальность 1), кнут (урон d6, см. примечания), кремнёвый пистоль (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1), черкесский кинжал (сила+d4+1), шашка (сила+d6+1, защита –1).

Казак, командир

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, выживание d4, драка d10, запугивание d6, знание (военное дело) d6, стрельба d8.

Шаг: 6; защита: 7; стойкость: 8 (1).

Черты: именное оружие (одно оружие по выбору), казак, командный голос.

Снаряжение: кожаная черкеска (броня +1, защищает торс, ноги и руки), копьё (сила+d6, защита +1, дальность 1), кнут (урон d6, см. примечания), кремнёвый пистоль (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1), черкесский кинжал (сила+d4+1), шашка (сила+d6+1, защита –1).

Курган, воитель

Эти мрачные костлявые воины подчиняются древним законам и поклоняются мертвецам. Курганы — страшные противники. Они используют своё стальное оружие, чтобы обезглавливать жертв.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, выслеживание d4, выживание d4, драка d8, запугивание d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7(1); **харизма:** –2.

Изъяны: чужак.

Черты: курган, смелость.

Снаряжение: доспехи из мехов, костей и трофеев (броня +1, защищают торс и руки), топор-секач на длинной рукояти (сила+d8, защита –1, +1 к урону если используется двумя руками).

Курган, вождь-воитель

Самый сильный, свирепый и умелый боец каждого племени. Тело этого могучего кургана покрыто татуировками, а носит он доспехи из костей.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, выслеживание d4, выживание d4, драка d12, запугивание d8, лазанье d4, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (2); **харизма:** −2.

Изъяны: чужак.

Черты: командный голос, круговой удар+, курган, смелость.

Снаряжение: прочные доспехи из мехов, костей и трофеев (броня +2, защищают торс и руки), открытый шлем (50% против атак в голову, броня +3), двуручный топор (сила+d10, двуручное, защита −1, ББ 1).

Курган, скелетолюд

Скелетолюды — духовные вожди курганов, и выглядят они ещё страшнее остальных своих соплеменников, если такое вообще возможно. Скелетолюды всегда нечистые. Некоторые из них — чернокнижники, другие — опытные некроманты.

Раса: нечистый.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, выживание d4, драка d6, запугивание d8, убеждение d8, некромантия или ведьмовство d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** −2.

Изъяны: чужак.

Черты: курган, мистический дар (некромантия или ведьмовство), смелость.

Силы: две силы ранга новичок.

Снаряжение: доспехи из мехов, костей и трофеев (броня +1, защищают торс и руки), топор (сила+d6), нож (сила+d4).

Особенности:

У скелетолюдов-некромантов есть также следующие особенности:

- **Создание осквернённых:** с помощью своего тёмного искусства некроманты и вивисекторы могут создавать различные чумные отродья. Единственное ограничение — их собственное воображение и доступный материал. Это не значит, что любой эксперимент увенчивается успехом, но при наличии достаточного количества времени и трупов некромант может каждый месяц проходить проверку сверхъестественного навыка, необходимую для создания химеры или осквернённого. В случае критического провала созданное им существо выходит из-под контроля и немедленно обращается против своего создателя.
- **Отвлечь мертвеца:** большинство некромантов обладают чертой отвлечение мертвеца.

Татарский кочевник

Эти бойцы закалены десятилетиями войны и стычек с Золотой Ордой. Некоторые из них — отступники, служащие ханам Золотой Орды, а другие без колебаний используют Чуму против своих врагов. В любом случае татарские кочевники — безжалостные и свирепые воины на диких степных лошадях, умело обращающиеся с саблей и луком.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, выслеживание d4, выживание d6, драка d6, запугивание d6, лазанье d4, маскировка d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1).

Изъяны: жадность; у многих дурной характер.

Снаряжение: кожаные доспехи (броня +1), разнообразное оружие, среди которого есть сабля (сила+d8) и лук (дистанция 12/24/48, урон 2d6), степной конь.

Татарский кочевник, вождь

Чтобы стать предводителем отряда кочевников, нужно быть самым сильным, храбрым и жестоким. Вождю никто не смеет перечить и проявлять неподчинение к нему.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d6, выживание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, метание d8, провокация d8, стрельба d8, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1).

Изъяны: жадность; у многих дурной характер.

Черты: железная воля, командный голос, упорство.

Снаряжение: кожаные доспехи (броня +1), открытый шлем (50% против атак в голову, броня+3), разнообразное оружие, среди которого есть сабля (сила+d8) и лук (дистанция 12/24/48, урон 2d6), степной конь.

Чёрный волкодав

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, стрельба d4, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1).

Черты: железная воля, чёрный волкодав.

Снаряжение: кафтан из чёрной кожи (броня +1, защищает торс, ноги и руки), открытый шлем (50% против атак в голову, броня+3), длинный меч (сила+d8), чёрная лошадь и чёрный пёс-волкодав (см. «Дневник авантюриста»).

Чёрный волкодав, ветеран

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d4, стрельба d4, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1).

Черты: железная воля, хладнокровие, чёрный волкодав.

Снаряжение: кафтан из чёрной кожи (броня +1, защищает торс, ноги и руки), открытый шлем (50% против атак в голову, броня+3), длинный меч (сила+d8), чёрная лошадь и чёрный пёс-волкодав (см. «Дневник авантюриста»).

Уникальные существа и персонажи

Баба Руга

Мать водяных — огромный и жуткий осквернённый, который может прятаться за одинокой речной излучиной или лежать, затаившись, на дне большого озера. С его тела свисают длинные тёмные водоросли, похожие на волосы, глаза у него большие и водянистые, а крупная челюсть ощерилась длинными изогнутыми зубами.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d4, плаванье d6.

Шаг: 2; **защита:** 6; **стойкость:** 13.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Огромная челюсть:** получив подъём при проверке атаки, Баба Руга не только наносит урон, но и хватает противника (если тот размером с человека), как при манёвре захват, и удерживает ту его конечность, в которую была нацелена атака.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Мертвец:** Баба Руга обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Размер +4, крупный:** у Бабы Руги массивная туша, раздувшаяся от Чернил и гнили. В связи с этим её противники получают +2 к проверкам атаки.
- **Ужас (−2):** Баба Руга — жуткое создание.

Баба-Яга

Скрюченная, невообразимо старая карга, которую считают яжицкой царицей. Помимо способностей стрыги и своего изощрённого коварства это чудовищное отродье обладает разросшимися, гниющими конечностями.

Кроме того, она состоит в симбиозе со своей Избушкой на курьих ножках, огромным и страшным осквернённым, бродящим по лесам и с радостью доедающим за хозяйкой останки её жертв.

- **Баба-Яга:** использует параметры яги с добавлением черт железная воля и крепкий орешек+. Более того, согласно легендам, эта «старуха» — безобразное и мутировавшее существо: всякий раз, когда герои встречаются с ней, вы можете совершать проверку по таблице особенностей химеры из «Макабрического Ренессанса».

Избушка на курьих ножках

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d8, лазанье d4, плаванье d4.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 14.

Особенности:

- **Когти:** сила+d8.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, избушка не получает ранений от ударов, вводящих её в шок повторно.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов. Вот только головы у него, к сожалению, нет.

- **Поглощение:** если противник размером с человека и меньше, получив подъём при проверке атаки, избушка проглатывает его сквозь одно из отверстий в своих «стенах». Оказавшись внутри, жертва получает 2d6 урона каждый раунд (броня не применяется) — её жуют и разминают внутренности, растворяют желудочные соки избушки. Жертва тянет карту. Если это не карта двора, от полученных ранений жертва заражается Чумой. Чтобы сбежать из избушки, необходимо победить её во встречной проверке силы или воспользоваться острым оружием, чтобы прорезать себе путь сквозь «стены»: герою удаётся сбежать, если он нанесёт хотя бы одно ранение избушке. Изнутри избушка обладает защитой 4 и стойкостью 10.
- **Размер +4, крупный:** это ведь избушка, в конце-то концов. В связи с её размерами противники получают +2 к проверкам атаки.
- **Ужас (−1):** избушка — гротескный и жуткий осквернённый.

Кощей Бессмертный

Это существо из страшных историй, которого боятся и дети, и взрослые, выглядит как древний старик с пылающими злобой глазами. В историях говорится, что он бродит по пограничью и диким землям, похищает красивых девушек и тащит их в своё мрачное логово.

Наверняка можно сказать только одно — появление Кощея означает беду.

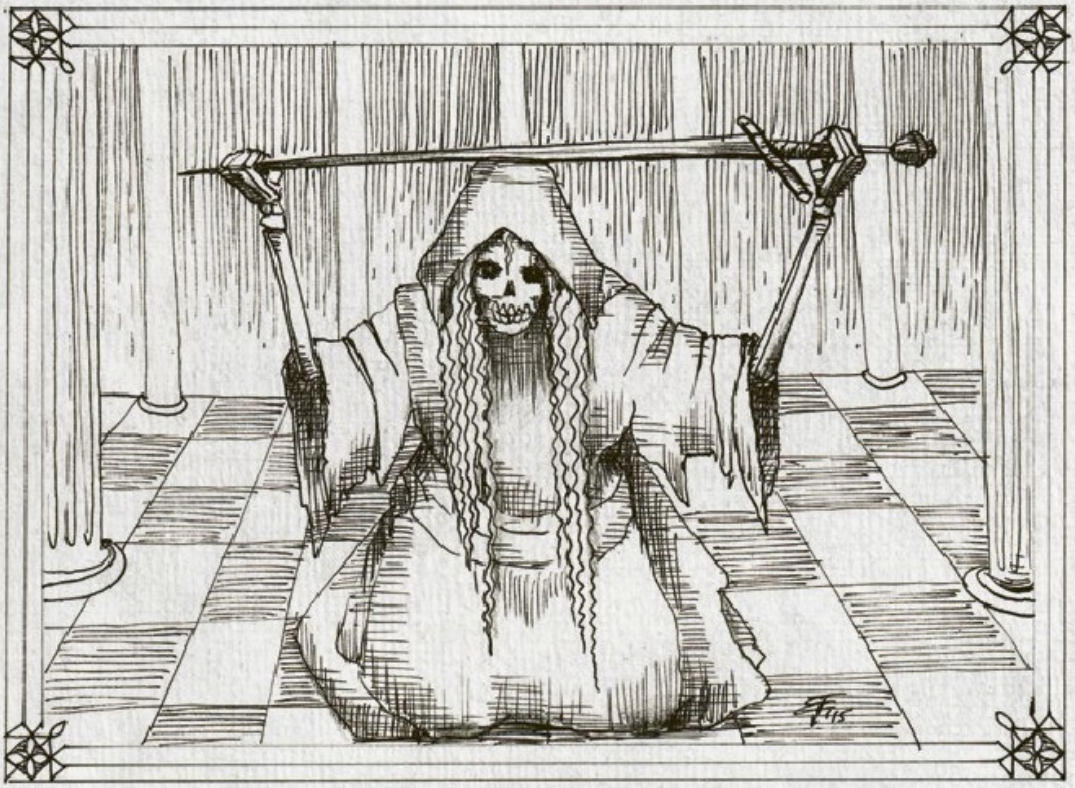
Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d12, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d12, знание (Чума) d10, маскировка d12, провокация d8, убеждение d8.

Шаг: 5; **защита:** 10; **стойкость:** 12; **харизма:** −4.

Изъяны: дурной характер, заносчивость, старость, уродство.

Черты: блок+, боевая ярость+, железная воля, крепкий орешек+, несгибаемый+, именное оружие (длинный меч).



Снаряжение: золотая корона (50% против атак в голову, броня +3, стоимость 5000), длинный меч (сила+d8). В своём загадочном логове Кощей собрал злата в сундуках на 50000 флоринов.

Особенности:

- **Бессмертный:** Кощей обладает всеми особенностями мертвецов, кроме неистового голода и слабости (голова).
- **Быстрая регенерация:** Кощей может проходить проверку естественного выздоровления в начале каждого раунда. Он не может залечить нанесённые огнём ранения. Способен даже отрастить заново отсечённые части тела, включая голову. См. слабость (суеверие).
- **Власть над отродьями:** Кощей умеет управлять другими чумными отродьями с помощью силы разума. Он в качестве свободного действия способен полностью подчинить своей воле любое заражённое существо в поле зрения, обладающее смекалкой типа (Ж) или (М). Кроме того, Кощей может отдавать простые приказы, которым остальные отродья будут следовать, насколько сумеют, хоть и на протяжении ограниченного времени, даже если визуальный контакт будет прерван. Если два (и более) существа с такой способностью хотят контролировать одно и то же отродье, они должны пройти встречную проверку характера.
- **Приносящий несчастье:** легенды, изображающие Кощея как вестника злого рока, превратили его в дурное знамение даже в глазах не суеверных людей. Встретившие Кощея персонажи теряют по одной фишке и получают штраф –2 к следующей проверке параметра.
- **Слабость (похоть):** Кощей не способен сопротивляться чарам красивых женщин. Он никогда не применяет наносящие урон атаки к противникам-женщинам с харизмой +1 и выше; вместо этого он пытается взять их в захват и утащить в своё логово. Если Кощей встретит женщину с харизмой +5 и выше, он пойдёт на всё, пытаясь завоевать её лестью и обещаниями сокровищ и бессмертия. В случае неудачи он обратится к насилию.
- **Слабость (суеверие):** Кощей ошибочно убеждён, что его смерть заключена в чудовищном зайце (характеристики волчьего кота, но шаг 10), запертом в железном сундуке в его логове. Увидев, что заяц убит, он настолько падёт духом, что потеряет особенность быстрой регенерации, так же как и черты железная воля и крепкий орешек+.
- **Ужас (–2):** от злого взгляда Кощея у живых существ буквально останавливается сердце.

Линбакар, Чёрный Кит

Линбакар «Кожеголовый», легендарный Чёрный Кит — источник постоянного страха для поморов и рыбаков Балтийского моря. Это чудище настолько огромно, что превышает тридцать метров в длину. Своей жестокостью Чёрный Кит может сравниться с самыми страшными осквернёнными, а распухшее кожистое тело делает его практически неуязвимым. Питается Линбакар другими китообразными и морскими исполинами, но может нападать на корабли и рыболовные суда и уничтожать их.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+5, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, плаванье d6.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 17 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** у Линбакара очень толстая, покрытая коркой кожа.
- **Водный:** шаг 8.
- **Мутировавшие челюсти:** сила+d12 (тяжёлое оружие). В результате этой атаки можно заразиться Чумой. Если Чёрный Кит полу-

чит подъём при проверке атаки, он проглатывает жертву (даже небольшое судно вроде баркаса). У проглоченных есть один раунд на то, чтобы прорубиться через китовье тело, нанеся хотя бы одно ранение (изнутри китовье брюхо обладает защитой 2 и стойкостью 12) или вылезти наружу, разжав киту челюсти (для этого надо победить его во встречной проверке силы). Выбравшаяся жертва должна вытянуть карту. Если карта оказалась трефовой масти, жертва заразилась Чумой.

- **Размер +8, огромный:** Чёрный Кит достигает 100 метров в длину. Его противники получают +4 к проверкам драки и стрельбы, что объясняется крупными размерами этого существа.
- **Удар хвостом:** сила+d6 (тяжёлое оружие). В результате этой атаки нельзя заразиться Чумой.
- **Ужас (–2):** Чёрный Кит вселяет ужас и отчаяние в сердца моряков.
- **Чудовищный зверь:** Линбакар обладает всеми особенностями чудовищных зверей.

Тамерлан

Это существо, представшее спасителем в век отчаяния, сейчас превратилось в практически неуязвимую для дробящего и рубящего оружия мумию из кожи и костей. Тамерлан носит лишь шёлковые одежды, а слуги заматывают его тело пропитанными камфорой бинтами, но мечом он орудует с прежним смертоносным, нечеловеческим умением. Его голос, который слышали лишь немногие, скрипит, как старые и ржавые петли саркофага. Тамерлан по-прежнему желает уничтожить Золотую Орду и её повелителей, прежде чем его тело окончательно сдастся Последней Смерти.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d12, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d12, внимание d8, драка d12+2, запугивание d8, знание (военное дело) d12, метание d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 12; **стойкость:** 12.

Изъяны: чужак (для чистых и нечистых).

Черты: блок+, боевая ярость+, командный голос, контратака+, несгибаемый+, предводитель, рыцарь, упорство, упреждающий удар+.

Снаряжение: малый щит (защита +1), длинный меч (сила+d8).

Особенности:

- **Изверг:** Тамерлан обладает всеми особенностями мертвецов, за исключением неистового голода.

Тарас Бульба

Этот доблестный нечистый, переживший множество горестей — атаман Белых казаков. Он известен своим боевым пылом и лидерскими качествами.

Раса: нечистый.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d6, драка d12, знание (военное дело) d8, стрельба d12.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7 (1).

Черты: быстрая реакция, именное оружие (кнут), именное оружие (черкесский кинжал), именное оружие (шашка), казак, командный голос, контратака, предводитель, хладнокровие.

Снаряжение: черкеска (броня +1, защищает торс, ноги и руки), два кремнёвых пистоля (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1) и 20 пуль, кнут (урон d6, см. примечания), два черкесских кинжала (сила+d4+1) и шашка (сила+d6+1, защита –1). Щегольской кафтан, меховая шапка, лошадь.

Три хана Золотой Орды: Караш-хан, Матыр-хан и Шингай-хан

Всего сыновей-караогланлар у Эрлик-хана девять: Бадыш-хан, Караш-хан, Керей-хан, Комур-хан, Матыр-хан, Темир-хан, Учар-хан, Шингай-хан и Ябаш-хан. Каждый из них возглавляет свою часть Золотой Орды.

Караш-хан

Этот тиран — один из ханов Золотой Орды, прямое отродье Эрлика. Известен Караш-хан тем, что по ночам нападает на караваны и укреплённые оазисы, а мертвецы в его орде, кажется, способны видеть даже в самом кромешном мраке.

Использует характеристики тирана и добавьте следующие особенности:

Черты: командный голос.

Снаряжение: кольчуга (броня +2), открытый шлем (50% против атак в голову, броня +3), малый щит (защита +1), сабля (сила+d8).

Особенности:

Ночное зрение: Караш-хан и все мертвецы под его началом не получают штрафов за сумрак и темноту.

Матыр-хан

Один из ханов Золотой Орды, прямое отродье Эрлика. Возглавляет самую крупную и страшную орду. Его мертвецы — наиболее сильные и опасные в битве.

Использует характеристики тирана и добавьте следующие особенности:

Черты: боевой пыл, командный голос, сила личности.

Снаряжение: кольчуга (броня +2), открытый шлем (50% против атак в голову, броня +3), малый щит (защита +1), сабля (сила+d8).

Шингай-хан

Один из ханов Золотой Орды, прямое отродье Эрлика. Он отличается устрашающим, уродливым и диким обликом и крупными размерам. Все мертвецы его орды каким-то образом изуродованы и у каждого из них челюсть с крупными кабаньими клыками.

Использует характеристики тирана и добавьте следующие особенности:

Черты: боевая ярость+.

Снаряжение: нет.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Изуродованная орда:** всякий, кто в первый раз встречает его орду, должен пройти проверку храбрости.
- **Размер +2:** Шингай-хан намного крупнее обычного человека или мертвеца.
- **Ужас:** пугающий и мерзкий облик Шингай-хана заставляет пройти проверку храбрости.

Эрлик-хан, Прародитель

Все народы Татарии страшатся Эрлик-хана, считая его самим богом смерти. И он вполне заслужил подобную репутацию. Власть Эрлика распространяется не только на Золотую Орду, девятерых её ханов и девятерых каракизляр, но и на древние подземные руины города Казыргана, где покоятся мумифицированные останки загадочных нефилимов.

Его королевство — населённый чудовищами пещерный мир, где никогда не ступала нога обычного человека, поскольку никто не может войти туда, не повстречавшись с владыкой этого царства.

Хар-ки: ловкость d12, смекалка d10, характер d12, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d12, драка d12, запугивание d12, знание (военное дело) d12, знание (оккультизм) d12, знание (Чума) d12, лазанье d10, лечение d12, маскировка d12, метание d10, провокация d12, убеждение d12.

Шаг: 8; **защита:** 11; **стойкость:** 13 (3); **харизма:** −4.

Изъяны: жадность, мстительность, самоуверенность, упрямство, уродство.

Черты: блок+, боевая ярость+, боевой пыл, железная воля, именное оружие (сабля) +, командный голос, крепкий орешек+, круговой удар+, разрыв дистанции+, сила личности, уклонение+, упреждающий удар+, хладнокровие+.

Снаряжение: полный латный доспех (броня +3), открытый шлем (50% против атак в голову, броня +3), малый щит (защита +1), сабля (сила+d8). Шлем и доспехи прекрасного качества, весят на 25% легче обычных и богато инкрустированы золотом и самоцветами. Их стоимость в десять раз больше обычной стоимости подобных предметов. Кроме того, Эрлик-хан носит множество различных украшений, в том числе — на лице, общая стоимость которых составляет 50000 флоринов.

Особенности:

- **Быстрая регенерация:** Эрлик-хан может проходить проверку естественного выздоровления в начале каждого раунда. Он не может исцелять ранения и увечья, нанесённые огнём, кислотой и манной. Когда Эрлик-хан окажется при смерти, его можно убить, уничтожив голову.
- **Власть над отродьями:** подобно тиранам, Эрлик-хан может управлять отродьями силой своего разума. Он способен сфокусировать свою волю на любом заражённым Чумой существе со смекалкой типа (Ж) или (М) в поле зрения, используя его как послушную марионетку. Кроме того, он может отдавать простые приказы, которым отродья будут следовать, насколько сумеют, даже если визуальный контакт прервётся. Если два (и более) существа с такой способностью оба хотят контролировать одно и то же отродье, они должны пройти встречную проверку характера.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Изверг:** Эрлик-хан обладает всеми особенностями мертвецов за исключением неистового голода.
- **Отвлечь нечистого:** Эрлик-хан может применить черту отвлечение мертвеца к любому нечистому на расстоянии до 10 клеток. Это свободное действие.
- **Ужас (−4):** взгляд Эрлик-хана вселяет страх, и при встрече с ним каждый должен пройти проверку храбрости (−4).

ULTIMA FORSAN: МАКАБРИЧЕСКАЯ РУСЬ

Авторы: GG Studio под редакцией Моро Лонго и Джузеппе Ротондо.
Географическая и историческая справка:
Перевод с английского: Егор Рюмшин.
Корректорская работа: Павел Гуров.
Техническая редактура: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка и дизайн макета: Илья Козубовский.
Иллюстрация обложки: Себастьен Экоссе.
Внутренние иллюстрации: Мариуш Гандзель, Франческа Беральд, фонд всеобщего достояния.
Карты: Франческа Беральд.

Все использованные в этой книге гравюры являются общественным достоянием.